TV GAME专门志 2004.8A

GAME科技风

精美海报

暑假攻略特大号

大金刚王国2
最强隐藏要素全公开式难点解析攻略

DRIV3R
享誉欧美地区的名作全任务达成攻略

吸血鬼恐怖传说
最佳结局流程攻略+隐藏要素大公开

J联盟创造职业球会'04
最强选手全资料+3年内称霸全国心得篇

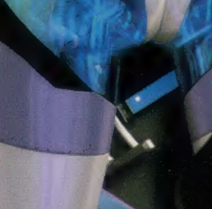
超级硬盘大战MX——HD LOADER完全攻略
硬件特稿！PS2的救世主
从Nintendo DS到Revolution的游戏理念
业界热点！任天堂未来战略

本期主打

Xenosaga

故事流程攻略+最速研究

定价：RMB 9.8
ISSN 1671-7341
15>
9 771671 734020

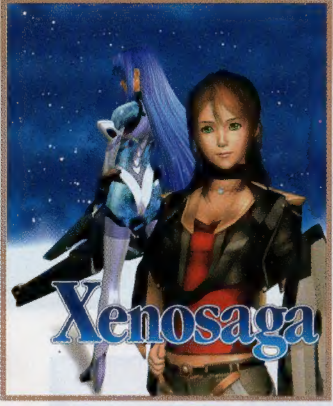


赠品CD
寂静岭4 THE ROOM
原创音乐精选集

Vampire Panic
ヴァンパイアパニック

2004.8A
2004年8月1日
TV GAME专门志 2004.8A
GAME科技风

CONTENTS



异度传说EPISODE II 善恶之彼岸故事流程攻略
J联盟创造职业球会’04最强选手全资料
从Nintendo DS到Revolution的游戏理念
超级硬盘大战MX——HD LOADER完全攻略

GAME INDEX

ARC
CAPCOM FIGHTING JAM 39
世界足球俱乐部联赛2002-2003 40

GBA
传说的斯塔菲3 30
最终幻想Ⅰ·Ⅱ 31
洛克人EXE4.5 REAL OPERATION 32
王国之心 记忆之链 33
SD高达力量 34
大金刚王国2 97

GC
洛克人X：队长指令 23
高智能方程式 通往进化之路 35
纸片马里奥RPG 36
魔戒 第三世代 38

PS2
GT赛车4 7
皇牌空战5 未颂的战争 10
樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士 12
妖精战士 世纪 14
绚烂舞踏祭 16
最终幻想Ⅺ 普罗玛斯亚之咒缚 18
最终幻想Ⅻ 19
幻想水浒传Ⅳ 20
世界足球胜利十一人8 21
数码恶魔传奇 同调化身 22
洛克人X：队长指令 23
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 24
罪恶装备ISUKA 25
多鲁亚加之塔 不可思议的迷宫 26
桃太郎电铁USA 27
可爱甜心 28
斑雾 29
魔戒 第三世代 38
CAPCOM FIGHTING JAM 39
异度传说EPISODE II 善恶之彼岸 53
J联盟创造职业球会’04 68
吸血鬼恐怖传说 78
寂静岭4 THE ROOM 83
依利斯的工作室 永恒的玛娜 90
DRIV3R 102

XBOX
纵横谍海3 37
魔戒 第三世代 38
CAPCOM FIGHTING JAM 39
SHADOW OPS RED MECURY 52
DRIV3R 102
超世纪战警 108

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 5
游戏龙虎榜 6
日本战国历史——游戏与史实 110
新作评论会 112
秘技无限 114
太郎信箱 115
太郎天地 118
非常精品推介 120
G画廊 122
Our Shop 123
漫动作 125
读编漫话 126

7 新作狙击

GBA 传说的斯塔菲3 30
GBA 最终幻想Ⅰ·Ⅱ 31
GBA 洛克人EXE4.5 REAL OPERATION 32
PS2 GT赛车4 7
PS2 皇牌空战5 未颂的战争 10
PS2 樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士 12
PS2 妖精战士 世纪 14
PS2 绚烂舞踏祭 16

ARC CAPCOM FIGHTING JAM 39
世界足球俱乐部联赛 2002-2003 40
GBA 王国之心 记忆之链 33
SD高达力量 34
GC 洛克人X：队长指令 23
高智能方程式 通往进化之路 35
纸片马里奥RPG 36
魔戒 第三世代 38
PS2 最终幻想Ⅺ 普罗玛斯亚之咒缚 18
最终幻想Ⅻ 19
幻想水浒传Ⅳ 20
世界足球胜利十一人8 21
数码恶魔传奇 同调化身 22
洛克人X：队长指令 23
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章 24
罪恶装备 ISUKA 25
多鲁亚加之塔 不可思议的迷宫 26
桃太郎电铁USA 27
可爱甜心 28
斑雾 29
魔戒 第三世代 38

CAPCOM FIGHTING JAM 39
XBOX 纵横谍海3 37
魔戒 第三世代 38
CAPCOM FIGHTING JAM 39

53 大攻略

GBA 大金刚王国2 97
PS2 异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸 53
PS2 J联盟创造职业球会’04 68
PS2 吸血鬼恐怖传说 78
PS2 寂静岭4 THE ROOM 83
PS2 依利斯的工作室 永恒的玛娜 90
PS2 DRIV3R 102
XBOX DRIV3R 102
XBOX 超世纪战警 108

52 初心锦囊

XBOX SHADOW OPS RED MECURY 52

42 东瀛采风

从Nintendo DS到Revolution的游戏理念 42

46 硬件特稿

超级硬盘大战MX——HD LOADER完全攻略 46

49 特别推介

2003年度厂商大决算 49

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年8月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

梦回三国扫描制作

情报网络

FRESH NEWS

PS2 日本 战国无双猛将传推出两种限定版

你会购买哪个版本呢?

近日，KOEI已正式发表在制作《战国无双》的附加碟《战国无双 猛将传》！首先本作将会追加4位拥有强烈个性的人物，至于是什么角色就未有透露，而新人物当然会有各自的新故事剧情及战场。另外，就如“《真·三国无双》系列”那样，《战国无双 猛将传》还会追加最强的第六件兵器，并且有新道具及新技能。无限城模式与仕合模式也会追加新元素，其中无限城模式更会有新任务。为了满足许多未必了解日本战国历史的玩家的要求，游戏中将追加一个“战国辞典”模式，从中可看到所有日本战国时代历史名词的资料。游戏系统以及平衡度也会经过调整及升级，并特别强化了角色培育成长系统，而双打时无双奥义也能各自发动。游戏预定9月16日发售，定价4494日元。

此外厂商还宣布会推出《战国无双》的“TREASURE BOX”和“PREMIUM PACK”。两者都会附部新武将的特制人形玩偶，还有由ω-FORCE监修的秘传攻略法《战国无双大事典》，当然少不了游戏人物卡一套。其中“PREMIUM PACK”还会多送一张《战国无双》最强档案CD。“TREASURE BOX”售价8800日元，而“PREMIUM PACK”售价是9800日元。

猛料度 80 分

PS2 亚洲 樱大战新作多语言版同时发售

SEGA近年来对于迎合亚洲市场玩家的需要所做出的努力绝对不容置疑，继PS2版《樱花大战 炽热之血》后，近期为SCE开发的《鱼仔 抢救水塘大作战》将是中文版与日文版同步发售。现在厂商又宣布，其秋季的游戏大作《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》也将实行同步推出对应多语言的各类亚洲版本，面向的发行地区包括日本、中国香港、中国台湾、韩国及新加坡，其中香港版与台湾版均已进行了中文化，而韩国版则将显示韩文，这也是该系列首次面向整个亚洲地区同步推出多个版本，目的是防止因为地区间的发售日不同而让翻版有机可乘，各位国内玩家当然要全力支持啊！游戏已定于9月22日发售。

中文版令玩家玩得更投入！

此外预定日本版还会附送女主角吉米妮的模型公仔，该模型公仔其实是BANDAI预定在9月推出的扭蛋系列“樱大战第五幕”，不过附送的版本无论是造型还是颜色都是有分别的，未知行货版又是否会有得送呢？

猛料度 75 分

PS2 日本 TOS 预订送新作特典 DVD

由GC强化移植至PS2上的NAMCO人气RPG《仙乐传说》，已定于9月22日发售，售价7140日元。而在日本预先订购该游戏的话，更会获得一枚“SPECIAL DVD”光盘，里面除了收录《TOS》的宣传映像、设定资料集，还有正在开发中的最新作《重生传说》的游戏映像。有鉴于最近《异度传说EPISODE II 善恶之彼岸》行货版也附送特典DVD，故相信《TOS》有行货版的话，也有附送该光盘的。

希望行货版也会附送该光盘。

猛料度 75 分

PS2 日本 PS2 次世代机使用纸碟？

现在对于次世代游戏机的发展，除了要在性能上展开竞争外，就连媒体的竞赛也是相当重要的，特别是随着游戏开发技术的日渐加强，游戏对于媒体容量的需求急速提升，因此大容量的媒体成了其中的一个关键。对于开发并使用新媒体，SONY从来都是不遗余力的，尤其是把PS3预计在2005至2006年推出，有关其使用的新媒体的传闻就从来没有间断过。继之前有指出厂商可能会应用新研究而成的BLUE-RAY DISC（蓝光光盘）后，现在又有消息指出，厂商会采用另一种更先进的媒体，就是纸碟(PAPER DISC)，这纸碟当然不是装食物的那些环保碟子，而是SONY与凸版印刷共同开发而成，并于4月15日曾公开发表的新媒体，其材料构成有51%以上是纸，容量高达有25GB，仅仅从容量上看虽与BLUE-RAY DISC相同，但是纸碟的造价更为低廉。不过目前最大的问题是该新媒体也是研究成功不久，距离实用化相信还要等上3至4年的时间，SCE是否会通过PS3令它普及起来呢？

五成以上的材料是纸的光盘。

猛料度 75 分

PS2 美国 CAPCOM 推出街霸 PS2 格斗手柄

CAPCOM将于8月16日在美国推出PS2版《街头霸王纪念精选集》，其中收录了《SF III 3RD STRIKE》及《HYPER SF II》这两个游戏版本，而随着PS2版的发售，厂商还会推出对应该游戏的格斗手柄，其设计与当年ASCII为DC推出的专用格斗手柄外形很相近，还会有隆、肯和春丽三款不同的图案和颜色供选择，每个售价24.99美元(约人民币240元)。虽然CAPCOM预定于9月在XBOX上推出相同的游戏，但是却没有打算推出对应的手柄。

有隆、肯和春丽三种款式。

猛料度 70 分

PS2 美国 “《刻命馆》系列”开发新作？

未确认情报！TECMO除了《DOA》、《零》和《忍者龙剑传》外，其实还有不少名作的，当年在PS上就曾推出过以设计陷阱对付敌人的著名游戏系列《刻命馆》、《影牢》和《苍魔灯》，现在网上有传闻指出，厂商会首次在PS2上推出该系列的第四款作品，当然目前一切内容及名称未明。另外Team NINJA的板垣伴信也提到，厂商有意开发《阿格斯战士2》，当然这款作品可能并非出自Team NINJA之手，预定2005年底在PS2上发售。

系列共推出过三代作品。

猛料度 65 分

ETC 美国 脑电波操作游戏实验成功

如今科技日新月异，玩家有没有想过将来能以脑电波来操作游戏呢？而这个看似异想天开的构思早在今年E3前的游戏会议GDC便曾经由SONY发表过。而根据美国的路透社报导，指出已经有“透过从脑部接收的电极，以心想来操作游戏”的实验成功报告，实验者在此过程中完全没有动过一根手指。这项实验最令人关注的脑波接收部分，由于是经由大脑皮层的表面来取得，所以可减轻实验者的负担。

猛料度 80 分

XBOX 美国 XBOX2规格曝光？

近日在网上流传着一个由匿名者提供的XBOX2的硬件规格，在文章中提到XBOX2使用了CODE NAME “Xenon”，而且可能是Xbox Advanced Technology Group事业部的Pete Isensee所执笔。从性能上看，XBOX2的性能确实有大飞跃，但这是否就是XBOX2的真正规格呢？厂商却还没有正式发表。

- ◆CPU：以PowerPC为基本进行改良的3个主处理器，每个最多可实行6Dual-thread，主频3.5GHz以上，顶尖性能为21,000MIPS。
- ◆GPU：以ATI改良的处理器，主频在500MHz以上，配备Direct3D 9.0扩张组合。
- ◆OS：以Windows NT为基本的改良形OS。
- ◆内存：配备256MB以上，内存带宽为22.4GB/每秒以上。
- ◆硬盘：未决定是否内藏HDD，没有内藏的情况下则可另外购买，Memory Unit为64MB，12倍速DVD。

猛料度 90 分

XBOX 日本 忍者外传可下载新内容

新武器、新敌人实在令人兴奋啊！

下载服务让游戏更加长寿。

《忍者外传》已经推出了两个多月之久，有不少的玩家早已完成了该游戏。不过通过XBOX LIVE还可继续下载新内容。现在厂商宣布在8月推出第2次的大型新下载内容，并名为《忍者外传1.1》，只要已拥有游戏碟并登记了XBOX LIVE的玩家便可以享受此服务，费用全免。

在本次的新下载内容中，将在原有的舞台内出现更强力的新敌人，此外还有新登场的BOSS，但会在游戏的什么部分内追加则仍然未明。另外，将会追加3种全新的武器；改善敌人的AI使他们变得更灵活；新加入的镜头功能，可以作360度旋转的控制；最后还将整个动作引擎进行改良，使玩家能使出更高速的动作技巧。

猛料度 70 分

PS2 中国香港 全中文化麻将游戏夏季登场

紧接着先前公布的两款在7月发售预定的“夏日先锋中文强打作”之后，现在又宣布了《麻雀派对 跟水着美女打几圈》的中文版制作消息，并决定于2004年夏季推出。此作不仅内容完全中文化，连麻将的规则也改为国内的大众玩法。游戏中的日本性感女星们均是来自日本知名的经纪公司，如YELLOW CAB等旗下的女艺人，并由日本著名摄影师加纳典明先生精心拍摄。在泳装美女的陪同下，玩家可以尽情享受完全中国版玩法的麻将乐趣。游戏预定在今年8月12日推出，而价格则未定。

※画面尚在开发中 Copyright：
©Yellow Cab Co.,Ltd. ©Office M Inc. ©Backup Promotion Inc.
©HORI AGENCY Co.,Ltd. ©TENMEI KANOHTELENET JAPAN2004

猛料度 75 分

PS2 日本 NAMCO多款新作发售日决定

NAMCO的两大系列名作的续作《重生传说》、《皇牌空战5》目前已有了确切的发售日，前者预定在9月推出，而后者则预定在10月推出。另外NAMCO的街机赛车作品《湾岸MIDNIGHT MAXIMUM TUNE》也决定于7月6日登场。而提到《重生传说》，本次PS2版将会收录全新的主题曲，并名为“此后我所能做的事（そして仆にできるコト）”，主唱歌手则没有变，仍然是day after tomorrow。

主题曲也是全新的。

猛料度 70 分

ETC 日本 《圣剑传说》新作预定开发中

根据SQUARE ENIX的官方主页上公布的情报，该厂商正在招募新的游戏制作者参加名为“圣剑传说Project”的开发计划。此次招募的对象包括艺术设计师、背景模型设计师、效果设计师等多个职务，而目前该计划的对应平台（从公布的两幅画面看应该为家用机平台，PS2或GC都有可能）和游戏类型都还未公布，只发表了两张概念画。

画风依旧，也希望游戏的精彩依旧。

令人期待的《圣剑传说》新作会在近期发表吗？

猛料度 80 分

ETC 日本 又有CAPCOM制作人另起炉灶

CAPCOM的人才越来越少了。

CAPCOM在游戏界可谓无人不知的著名厂商之一。不过在这几年中，CAPCOM的业绩可用每况愈下来形容，尤其是今年的亏损额更达91亿5800万日元之多，实在可以预想到公司内部会出现人心惶惶的情况。继去年6月有“街霸之父”之称的冈本吉起离职后，在今年5月另一位负责“《洛克人》系列”的制作人船水纪孝也决定离职，可见CAPCOM流失人才之患日益严重。船水纪孝离开CAPCOM后，并没有放弃游戏制作的理念，已经在最近自组新公司并名为“Craf & Mistar”。虽然暂时为6人的小公司，不过我们也应期待今后他们的动向。

猛料度 80 分

ETC 美国 手掌机救星？新燃料电池技术发表

电池的体积轻巧，最终会被PSP和NDS采用吗？

一个虽然跟游戏没直接关系，但却与次世代手掌游戏机有莫大联系的消息在近日放出。由美国MTI MicroFuel Cells公司正式公开了燃料电池的新技术“Mobion technology”和有关的概念样板（携带娱乐系统与PDA Smart phon）。“Mobion technology”电量耐久度比现今相同大小的燃料电池可增加2倍至10倍，开发人可以保证新技术所制作的电池有“充电后可长时间使用”、“携带装置非常轻巧”等特点。只要有了该电池新技术，一直受电量问题困扰的次世代手掌机，如PSP便有望解决这个实际存在的难题，不过SONY暂时未表明是否会采用这项新技术，而PSP目前的电源规格暂时仍然为使用锂电。

猛料度 85 分

PSP 日本 《FF Ⅶ AC》中艾莉丝仍然活着？

描述《FFⅦ》7年后的世界，以纯影像形式登场的作品《最终幻想Ⅶ 降临之子》又有新图片公布。如本次画面中所看到的，那是一位穿着红色外套梳着辫子的少女，她跟主角克劳德背对背地互相紧贴着。只要曾经玩过《FFⅦ》，都会马上认出那名少女跟早在7年前被萨菲罗斯杀死的艾莉丝非常相似，那么说艾莉丝真的如玩家所愿而复活了吗？此外，该作品在网上已经开始进行预定，发售日为2005年4月1日，价格49.99美元。

真的会是她吗！？

猛料度 70 分

AC 日本 铁拳5应用SEGA网络系统

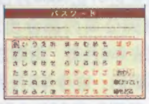
今后大家在同一阵线上

现在游戏界中厂商与其和其他对手竞争，还不如互相合作较为互惠互利，较早之前SEGA发表与NAMCO及SAMMY达成共识，它们今后会共同采用由SEGA开发出来的街机光纤网络AMUSEMENT LINKAGE LIVE NETWORK(简称ALL NET)。目前SEGA对应此街机网络的作品包括《VIRTUA FIGHTER 4 EVO（VR战士4进化版）》、《MJ》和《MJ2》，而未来对应的作品就有《QUEST OF D（D之谜题）》（夏季）、《VIRTUA FIGHTER 4 FINAL TUNED（VR战士4 最终回合）》（夏季）、《VIRTUA STRIKER 4（VR射手4）》（秋季）和《SEGA GOLF CLUB NETWORK PRO TOUR（SEGA高尔夫俱乐部网络联赛）》（秋季）。

至于NAMCO对应的游戏第一弹则是《铁拳5》，它将会有个“TEKKEN-NET”，使用“VF-NET”回线设备，通过日本手提电话可进行登记等服务。游戏对应磁卡，但一张卡只能储存一名角色，对应网络的内容包括“VISUAL CUSTOMIZE(形象改造)”、类似鬼车的“GHOST CHARA SYSTEM(鬼角色系统)”、“段位SYSTEM(暂称)”和“全国排名榜”。而《铁拳5》使用全新基板SYSTEM 256。

猛料度 75 分

GBA 日本《续 我们的太阳》对应前作密码


在此输入前作的爆机密码。

对于KONAMI预定7月22日发售的GBA游戏《续 我们的太阳 太阳少年积高》，厂商刚刚发表本作能对应前作的爆机密码，只要在开始游戏前输入，便能继承多种项目：第一是前作玩家为主角设定的名称；第二是游戏发生的事件对话会有若干改变；第三是开始时所持的道具有分别；第四是继承前作的称号，令主角能力有所不同。看来玩过前作的玩家绝对要捧场了！该游戏最多可让四人同玩，定价5229日元。

猛料度 75 分

GBA 日本 口袋妖怪最新作情报

时至今日，仍然拥有无数狂热FANS的“《口袋妖怪》系列”，无论哪一作或哪个版本都能大热卖，而继《口袋妖怪 红宝石》和《口袋妖怪 蓝宝石》之后，如今终于有新作公布了！本次消息来源自口袋妖怪卡片玩家会员那里，从他们收到的会员情报上可以发现，预定在7月17日发售的《口袋妖怪大陆VOL.2》的封面广告中显示着，该系列将会推出《POKEMON EMERALD(口袋妖怪 翡翠)》，事实上任天堂已为该名称进行了商标注册。此外从名称上来推测，本作可能是之前《口袋妖怪 红宝石》和《口袋妖怪 蓝宝石》的另一个版本，而非完全原创的新作。

猛料度 75 分

ETC 日本 电影化游戏状况续报

现今有不少人气的游戏作品都会被拿来电影化，例如早前发表的由吴宇森监制的《银河战士》便是一个很好的例子。而在去年便开始商讨电影化的2个作品《铁拳》、《鬼武者》也有最新的情报放出，其中《铁拳》已决定在2005年的夏季在美国公开上映。但同属CAPCOM旗下的《DEVIL MAY CRY（恶魔猎人）》似乎仍未有进一步的消息放出。

铁拳
2002年2月：达成电影化的契约
2003年5月：完成第2份剧本
2004年5月：美国的配售公司决定由Dimension films负责
2005年夏季：以此时期为目标在全美开始公映

鬼武者
2003年12月：达成电影化共识
2003年9月：完成第1份剧本
2004年5月：除日本和法国外，世界性的发行权由美国的Focus featured负责
2005年中：在新西兰开始拍摄的工作

DEVIL MAY CRY
2003年6月：达成电影化共识

猛料度 70 分

ETC 日本 桃太郎电铁新作明年3月登场

根据开发“《桃太郎电铁》系列”的制作人的网上日记所述，目前他手上还有多款《桃铁》作品正在筹备中，当初预定开发的集数已达到第十五集，而本次他表示正在制作《桃太郎电铁G》，较早之前发表的《桃铁USA》原名《桃铁U》，那么这个新作是否会是《桃铁GREAT BRITAIN》呢？而开发者表示若高速完成游戏制作的话，很有可能在2005年3月就将面世，而依照目前的开发进度也可在7至8月间发售，对应机种未明。

猛料度 65 分

ETC 日本 HORI推出VGA BOX

一直以来许多游戏玩家为了追求更高素质的游戏映像效果，都不惜金钱地购买能让家用机游戏画面在电脑萤屏上显示的映像转换器VGA BOX，不过日本游戏周边产品的大行家HORI却很少推出这类周边。现在该厂商发表会推出一款名为“UPSCAN CONVERTER”的产品，用户可将PS2、XBOX甚至其他AV产品，透过该转换器接驳到电脑萤光屏上来显示画面。该周边预定8月5日发售，定价6980日元，而且并不需要使用变压器供电。

此外，HORI还发表一款PS2专用的大型摇杆“REAL ARCADE PRO”，它采用了与游戏机中心机台相同的材料制造，重2.6kg，令使用时的感觉相当牢固。此摇杆预定7月29日发售，定价7980日元。

猛料度 65 分

PSP 美国 BURNOUT决定开发PSP版

由CRITERION GAMES开发的赛车游戏“《BURNOUT》系列”，虽然曾多次转换发行商，但明显地一作比一作出色，也奠定了该系列在赛车游戏中的地位。现在厂商表示家用版《BURNOUT 3》已接近完成，并预计9月可面世，同时还表明有意开发PSP版。当然，以PSP的高性能可制作出不逊于家用版的素质，但不知厂商究竟是要移植家用版还是推出原创作品，当然如果是后者会较吸引人。

猛料度 50 分

PSP 美国 WIPEOUT每月有新内容下载

PSP除了其性能强劲外，其丰富的周边配备也令人非常期待，特别是今后将成为主力的网络发展方向更成为重点。于E3时发表SCEE会在PSP上推出科幻赛车系列新作《WIPEOUT PURE》，根据开发者表示，这个PSP版预计推出后每个月都有新的赛道或车辆可供下载，借此来保持游戏的价值和耐玩性。如果真的是这样的话，希望购买了PSP的玩家一定要留意该作品了。

猛料度 65 分

XBOX 欧洲 WE系列最新作即将推出XBOX版

根据KONAMI近日表示，在欧洲地区推出最新的《Pro Evolution Soccer 4》（日版被称为《世界足球 胜利十一人8》，预计8月5日推出PS2版），将会同时有PC、PS2和XBOX这3个版本推出，而此举也是让“WE系列”首次出现在XBOX上。凭借这款游戏的大人气，相信这款足球游戏会对XBOX在欧洲市场的发展起到一定的帮助作用。

《Pro Evolution Soccer 4》是目前在欧洲最受欢迎的足球游戏，而且KONAMI也针对欧洲玩家的喜好而对游戏内容进行了一定的修改，除了收录欧洲各国足球队的详细资料之外，还特别加入了许多新的控球技术，在球员转身动作方面也将做出很大的调整，完成无论是大角度还是停球直接转身等技术动作都将变成可能。

此外，该游戏还得到欧洲足球协会的授权，使游戏中可以收录更多的真实球员的个人资料与头像，而且球员的肢体3D建模也制作得更为细腻。游戏中还将导入“裁判”的设定，并且有81位实名裁判出现。据开发者称，每位裁判都有不同的个性，不同的裁判对违规的判定标准也有不同。最后，“WE系列”中广受好评的“ML模式”也会加以强化，并导入全新的“My Best Eleven”系统，玩家可以育成自己专属的球队，以成为称霸世界足坛的超强劲旅为目标。

猛料度 80 分

杂项情报

★元气的武士动作游戏《剑豪 3》，已定于 9 月 22 日发售，定价 7140 日元。
★CAPCOM 公布在日本发售的PS2 游戏《RUN LIKE HELL》，其实是移植自美版的游戏，日版预定 9 月发售。
★SEGA 根据已故漫画家手冢治虫先生的作品而开发制作的PS2 游戏《DORORO》，经过长时期的制作，近日终于宣布发售日为 9 月 9 日，定价 7140 日元。
★SEGA 已于 7 月 1 日再次合而为一，并取消了运作多时的子公司制度，重新成为一体化的公司。

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

7月

15日	□鱼-抢救水塘大作战(ACT)	SCE	348元
15日	□Digital Devil Saga-Avsatar Tuner-(RPG)	Atlus	395元
22日	□BAKUENKAKUSEI NEVERAL AND SENKI(ACT)	IDEA FACTORY	458元
22日	□天诛 红(ACT)	FROM	395元
22日	□太鼓之达人 大集合！祭典！第四代(ETC)	NAMCO	价格未定
22日	□Psikyo Shooting Collection Vol.1 Strikers 1945 I & II(STG)	TAITO	348元
29日	□多鲁亚加之塔 不思议的迷宫(ARPG)	ARIKA	458元
29日	□SEGA-AGES 2500 series ALIEN SYNDROME(ACT)	3D-AGES	178元
29日	□最恶装备 鸥(FTG)	SAMMY	395元
29日	□ATHENS 2004(SPT)	SCE	348元
未定	□SIMPLE 2000 series THE BASEBALL 2004(SPT)	D3	138元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

7月

8日	□BOKAPON DX-世界只有我-(ACT)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6279日元
8日	□BIOHAZARD OUTBREAK PlayStation 2 the Best(AVG)	CAPCOM	3990日元
8日	□科娜特工作室~古拉姆拿特的炼金术师2~ GUST BEST(RPG)	GUST	3990日元
8日	□恶代官2 妄想传 GLOBAL THE BEST(ACT)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	3150日元
8日	□COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	7140日元
8日	□古惑狼~爆走！ NITRO KART~(RAC)	KONAMI	6090日元
8日	□铁拳浪子~燃烧至真白吧！~KONAMI THE BEST(SPT)	KONAMI	2940日元
8日	□恐怖新闻(平成版)怪奇！心灵FILE ~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
8日	□鬼太郎 异闻妖怪奇谭 ~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
8日	□侦探学园Q 奇翁馆的杀意 ~KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
8日	□DEAR BOYS Fast Break! KONAMI 殿堂 COLLECTION(AVG)	KONAMI	1890日元
8日	□说话 PUZZLE PlayStation 2 the Best(PUZ)	NAMCO	1800日元
8日	□我的暑假2 海之冒险篇 PlayStation 2 the Best(AVG)	SCE	1800日元
8日	□RATCHET AND CLANK 2 银河 COMMAND PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	2800日元
8日	□大众高尔夫4 PlayStation 2 the Best(AVG)	SCE	3800日元
8日	□SuperLite 2000 ADVENTAGE 此花PACK~3个事件簿~(AVG)	SUCCESS	2100日元
8日	□风云 新撰组 PlayStation 2 the Best(ACT)	元气	2800日元
15日	□光荣在您手2004~甲子园的鼓动~ARTDINK BEST CHOICE(ETC)	ARTDINK	2940日元
15日	□DIGITAL DEVIL SAGA AVATER TUNER(RPG)	ATLUS	7329日元
15日	□胜负师传说 哲也 玄人顶上决战(ATHENA BEST COLLECTION Vol.1)(TAB)	ATHENA	3150日元
15日	□NBA STREET 2 DANCE 天国(EA BEST HITS)(SPT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
15日	□哈利波特 神秘的魔法石(EA BEST HITS)(ARPG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
15日	□哈利波特 消失的密室(EA BEST HITS)(ARPG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
15日	□MEDAL OF HONOR 史上最大作战(EA BEST HITS)(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
15日	□CR PACHINKO YELLOW CAB 发髻达人6(ETC)	HACKBERY	6090日元
15日	□实况 POWERFUL 职业棒球 11(SPT)	KONAMI	7329日元
15日	□LETS PLAY SPORT！(ETC)	KONAMI	4179日元
15日	□鱼-抢救水塘大作战(ACT)	SCE	6090日元
22日	□STREET FTGHTERS III THIRD STRIKE FTGHT FOR THE FUTURE(FTG)	CAPCOM	3990日元
22日	□STREET FTGHTERS III THIRD STRIKE FTGHT FOR THE FUTURE 限定版(FTG)	CAPCOM	8800日元
22日	□FULL HOUSE KILL(AVG)	CAPCOM	7140日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.56 THE SURVIVAL GAME(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	□TRUE LOVE STORY Summer Days, and Yet... ebl COLLECTION(AVG)	ENTERBRAIN	2940日元
22日	□天诛 红(ACT)	FROMSOFTWARE	7140日元
22日	□爆炎觉醒 NEVERLAND战记ZERO(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
22日	□学园 HEAVEN BOY' S LOVE SCRAMBLE！ Type B(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
22日	□GRADIUS V(STG) HIT	KONAMI	7329日元
22日	□经营 SIMULATION JURASSIC PARK(KONAMI THE BEST)(SLG)	KONAMI	2940日元
22日	□KARAOKE REVOLUTION ★ 家族偶像化宣言★(ETC)	KONAMI	4179日元
22日	□KARAOKE REVOLUTION FAMILY PACK(ETC)	KONAMI	6090日元
22日	□围棋4 VALUE 2000 SERIES(TAB)	MAGNOLIA	2100日元
22日	□将棋4 VALUE 2000 SERIES(TAB)	MAGNOLIA	2100日元
22日	□太鼓之达人 大集合！祭典！第四代(ETC)	NAMCO	4725日元
22日	□太鼓之达人 大集合！祭典！第四代 连专用控制器(ETC)	NAMCO	7329日元
22日	□I LOVE BASEBALL 给予喜爱职业棒球的人们(SPT)	SAMMY	7140日元
22日	□彩京SHOOTING COLLECTION Vol.1 STRIKER1945 I & II(STC)	TAITO	6090日元
22日	□BEST PRICE MissingBlue(AVG)	TONKIN HOUSE	2940日元
29日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.14 ALIEN SYNDROME(STG)	3D AGES	2625日元
29日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.15 DecAthletue Collection(SPT)	3D AGES	2625日元
29日	□多鲁亚加之塔 不思议的迷宫(ARPG)	ARIKA	7329日元
29日	□ONE PIECE ROUND THE LAND！(ACT)	BANDAI	7140日元
29日	□DIGIMON BATTLE CHRONICLE(SLG)	BANDAI	7140日元
29日	□洛克人 X COMMAND MISSION(RPG)	CAPCOM	6090日元
29日	□阳光下的林木小径~在转移变化的季节中~(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
29日	□阳光下的林木小径~在转移变化的季节中~初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
29日	□解决！OSABAKINA(AVG)	KID	7140日元
29日	□游戏王 CAPSULE MONSTER COLOSSEUM(SLG)	KONAMI	7140日元
29日	□游戏王 DUEL MONSTERS II 被承继的记忆 KONAMI 殿堂 COLLECTION(TAB)	KONAMI	1890日元
29日	□东京魔人学园外法帖血风录(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
29日	□东京魔人学园外法帖血风录(初回限定版)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	10479日元
29日	□PATISSIER的小猫~初恋是草 味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
29日	□PATISSIER的小猫~初恋是草 味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
29日	□F~FANATIC~(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
29日	□F~FANATIC~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元
29日	□最恶装备 鸥(FTG)	SAMMY	7140日元
29日	□DJbox(ETC)	SCE	7140日元
29日	□DJbox PREIMUM KIT(连 PlayStation BB Unit 版)(ETC)	SCE	18690日元
29日	□ATHENS 2004(ACT)	SCE	6090日元
29日	□VIRTUA FTGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX的野心~(ACT)	SEGA	7140日元
29日	□侍魂零(FTG)	SNK PLAYMORE	7140日元
29日	□michigan(AVG)	SPIKE	价格未定
29日	□夏少女 Promised Summer(AVG)	SUCCESS	7140日元
29日	□LOOP SEQUENCER MUSIC GENERATOR(AVG)	SUCCESS	7140日元
29日	□电车 GO！PROFESSENTIAL 2 TAITO BEST(SLG)	TAITO	3150日元
29日	□式神之城 TAITO BEST(STG)	TAITO	2940日元
29日	□白中探检部 TAITO BEST(AVG)	TAITO	2940日元
未定	□TRUE LOVE STORY ~SUMMER DAYS AND YET~(ENTERBRAIN COLLECTION)(AVG)	ENTERBRAIN	2940日元
未定	□LOOP SEQUENCER MAGIC GENERATOR(ETC)	SUCCESS	价格未定
未定	□RUNE PRINESS(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定

8月

5日	□雀皇DX-2 The 4th MONDO21Cup Competition Athena Best Collection vol.2(TAB)	ATHENA	价格未定
5日	□真女神转生 III-NOCTURNE PlayStaion 2 the Best(RAB)	ATLUS	2800日元
5日	□最游记 RELOAD GUNLOCK(ACT)	BANDAI	7140日元
5日	□迷惑星人恐慌制造者(ACT)	CAPCOM	7140日元
5日	□洛克人 POWER BATTLE FTGHTERS(ACT)	CAPCOM	2940日元
5日	□DARLING SPECIAL BACKLASH~恋之EXHAUST HEAT~(AVG)	D3 PUBLISHER	5040日元
5日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.57 THE 职业棒球 2004(SPT)	D3 PUBLISHER	2100日元
5日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.58 THE 外科医(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
5日	□EA SPORTS FTGHT NIGHT 2004(RAC)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
5日	□ARMORED CORE NEXUS PlayStaion 2 the Best(STG)	FROM SOFTWARE	3800日元
5日	□面壮成长大福(AVG)	HAMSTER	6090日元
5日	□BOMBERMAN LAND2 PlayStaion 2 the Best(ACT)	HUSDON	3800日元
5日	□凯歌之号角 KOEI The Best(STG)	KOEI	价格未定
5日	□J1 JOCKY 3 KOEI The Best(RAC)	KOEI	价格未定
5日	□真三国无双2 猛将传 KOEI The Best(ACT)	KOEI	价格未定
5日	□三国志战记 KOEI 定番 SERIES(SLG)	KOEI	价格未定
5日	□WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 8(SPT)	KONAMI	7329日元
5日	□网球王子 SWEAT & TEARS (KONAMI THE BEST)(AVG)	KONAMI	2940日元
5日	□网球王子 SmahHIT！(KONAMI THE BEST)(SPT)	KONAMI	2940日元
5日	□网球王子 SmahHIT！2(KONAMI THE BEST)(SPT)	KONAMI	2940日元
5日	□XIII~暗杀总统之男~(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329日元
5日	□牧场物语3~心中的起火~PlayStation 2 the Best(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	2800日元
5日	□歌唱！TUMBLING DICE~给我们3人~(AVG)	REINDEER	7140日元
5日	□猴子EYE' S TOY(ETC)	SCE	4725日元
5日	□猴子EYE' S TOY 连镜头版(ETC)	SCE	7329日元
5日	□SOCOM II :U.S. NAVY SEALs(SPT)	SCE	7140日元
5日	□SuperLite 2000 恋爱 ADVENTAGE MEMORIES OF DUET(AVG)	SUCCESS	2100日元
5日	□ICO PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	1800日元
5日	□GT4 序章版 PlayStation 2 the Best(RAC)	SCE	1800日元
5日	□零~红之蝶~PlayStaion 2 the Best(AVG)	TECMO	2800日元
5日	□AQUA KITS(ACT)	YUKES	6090日元
5日	□流行神 警视厅怪异事件FILE(AVG)	日本一SOFTWARE	6090日元
5日	□流行神 警视厅怪异事件FILE 初回限定版(AVG)	日本一SOFTWARE	价格未定
5日	□MYCOM BEST 最强东大将棋5(TAB)	每日COMMUNICATION	2940日元

9月

2日	□三国志 IX with POWERUP KIT(SLG)	KOEI	11340日元
2日	□眼里也一起~多罗万有~Eye' s Toy同捆版(ETC)	SCE	价格未定
16日	□EA BEST HITS STARWARS STAR FTGHTER(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
16日	□ANGELOQUE ETOILES(RPG)	KOEI	7140日元
16日	□ANGELOQUE ETOILES PREIMUM BOX(RPG)	KOEI	9240日元
16日	□战国无双 猛将传(ACT) HIT	KOEI	价格未定
16日	□战国无双 PREIMUM PACK(ACT)	KOEI	价格未定
16日	□网球王子 结成最强队伍吧！(SLG)	KONAMI	7329日元
16日	□VAN HELSING(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	7140日元
22日	□DOBULE REACTION！PLUS(ACT)	DATAM POLYSTAR	6090日元
22日	□MEINE LIEBE 优美记忆(AVG)	KONAMI	价格未定
22日	□TALES OF SYMPHONIA(RPG) HIT	NAMCO	价格未定
22日	□机动战士 V EPISODE 0~荒野武士组~(ACT) HIT	SEGA	7140日元
22日	□剑豪3(ACT)	元气	7140日元
30日	□W~Wish~(AVG)	PRINCESS SOFT	价格未定
30日	□W~Wish~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	价格未定
未定	□九龙妖魔学园记(AVG)	ATLUS	7329日元
未定	□九龙妖魔学园记 DX PACK(AVG)	ATLUS	10479日元
未定	□Love Songs ADV 双叶理保14岁~夏~(AVG)	D3 PUBLISHER	价格未定
未定	□DESIRE(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定
未定	□兔-野性之斗舞-THE ARCADE 山城麻雀编(TAB)	TAITO	5040日元

10月

未定	□皇牌空战5-THE UNSUNG WAR-(STG) HIT	NAMCO	价格未定

12月

未定	□古惑狼5-古惑狼与哥迪斯的野心！？~(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	价格未定
未定	□RED NINJA(暂称)(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	价格未定

2004年内

秋季	□BURNOUT 3 TAKE DOWN(RAC)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
秋季	□SENTIMENTAL PRELUDE(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
秋季	□STANDARD 大战略 电击战(SLG)	SAMMY	价格未定
冬季	□桃太郎电铁 USA(SLG)	HUSDON	价格未定
未定	□水月(暂称)(AVG)	KID	价格未定
未定	□女孩万岁(AVG)	角川书店	价格未定

2005年内

春季	□摇篮(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元

发售日未定

□学园 HEAVEN 文章！(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定
□然后我们会...... and he said(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定
□帝国千战记(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

7月

8日	□DINO CRISIS 5th ANNIVERASRY(AVG)	CAPCOM	4179日元
8日	□COROKKE！禁断的禁货BOX！(ETC)	KONAMI	1890日元
8日	□鬼太郎逆袭！妖怪大血战(SLG)	KONAMI	1890日元
29日	□第2回！QUIZ人生 GAME(PSone Books)(ETC)	ATLUS	1575日元
29日	□DX亿万长者 GAME II(PSone Books)(ETC)	ATLUS	1575日元
29日	□DX社长 GAME(PSone Books)(ETC)	ATLUS	1575日元

GAME 科技风

DREAMCAST

7月

29日	□Lien~停不了您的歌声~(AVG)	KYARARA	7875日元
29日	□PATISSIER的小猫~初恋是草 味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
29日	□PATISSIER的小猫~初恋是草 味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元

2004年内

未定	□水月(暂称)(AVG)	KID	价格未定

发售日未定

□SENTIMENTAL GRAFFITI~再会~(AVG)	INTERCHANNEL	3990日元
□SENTIMENTAL PRELUDE(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元

GAME 科技风

X-BOX

7月

8日	□TOM CLANCY SERIES RAINBOW SIX 3(STG)	YUBI EYE SOFT	7140日元
15日	□TOP SPIN(STG)	MICROSOFT	5040日元
22日	□VOODOO VINCE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
22日	□X2：WOLVERINE' S REVENGE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
22日	□MAGIC：THE GATHERING BATTLE GROUND(Xbox WORLD COLLECTION)(TAB)	MICROSOFT	5040日元
29日	□DIGIMON BATTLE CHRONICLE(SLG)	BANDAI	7140日元
29日	□GTA DOUBLE PACK(ACT)	CAPCOM	7980日元
29日	□战国无双(ACT)	KOEI	7140日元
29日	□VIRTUA FTGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX的野心~(ACT)	SEGA	7140日元

9月

23日	□PHANTOM DUST(ACT)	MICROSOFT	6090日元
23日	□STAR WARS JEDI KNIGHT：JEDI ACADEMY(STG)	MICROSOFT	5040日元
23日	□DEAD MANS HAND(ACT)	MICROSOFT	5040日元

2004年内

未定	□Xbox VIDEO CHAT(ETC)	MICROSOFT	6800日元

2005年内

未定	□UNREAL CHAMPIONSHIP 2：The Liandri Conflict(STG)	MICROSOFT	价格未定
未定	□Fable(暂称)(RPG)	MICROSOFT	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

7月

8日	□COROKKE！解救面包王的危机！(ACT)	KONAMI	7140日元
8日	□古惑狼~爆走！NITRO CART~(RAC)	KONAMI	6090日元
8日	□牧场物语 WONDER LIVEGENERATION~for GIRL~(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
15日	□实况 POWERFUL 职业棒球 11(SPT)	KONAMI	7329日元
22日	□PAPER MARIO RPG(ARPG)	任天堂	6090日元
29日	□DIGIMON BATTLE CHRONICLE(SLG)	BANDAI	7140日元
29日	□洛克人 X COMMAND MISSION(RPG)	CAPCOM	6090日元
29日	□高智能方程式GPX CYBER FORMULA The Road To THE EVOLUTION(暂称)(RAC)	SUNRISE INTERACTIVE	7140日元
未定	□哈比人的冒险 LOAD OF THE RING 最初的故事(RPG)	KONAMI	价格未定

8月

19日	□BOMBERMAN LAND 2(HUSDON THE BEST)(ACT)	BANDAI	3800日元

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

7月

15日	□MONSTER SUMMONER(AVG)	ATIN	5000日元
15日	□怪杰索罗利与法魔游园地(ACT)	BANDAI	5040日元
15日	□DEGIKO COMMUNICATION 2~打倒！黑基马基马团~(AVG)	BROCCOLI	6090日元
15日	□任性妖精！梦之碎片(AVG)	KONAMI	5229日元
15日	□最终幻想1・2 ADVNACE(RPG)	SQUARE ENIX	6090日元
15日	□咯姆大郎的仓鼠运动会(ACT)	任天堂	5040日元
16日	□魔界小金毛 魔界的 BOOK MARK(RPG)	BANPRESTO	5040日元
16日	□绝体绝命 危险大叔暴痛(ACT)	KIDS STATION	5040日元
22日	□钢之炼金术师 记忆奏鸣曲(AVG)	BANDAI	5040日元
22日	□COROKKE！4 柏古森的守护神(ACT)	KONAMI	5229日元
22日	□续 我们的太阳~太阳少年稻葵~(ARPG)	KONAMI	5229日元
22日	□Get RidalARMDRIVE~闪光英雄诞生！~(暂称)(ACT)	KONAMI	5229日元
22日	□METAL SLUG ADVANCE(ACT)	SNK PLAYMORE	5040日元
22日	□学校怪谈 百妖箱之封印(AVG)	TDK CORE	5040日元
22日	□火影忍者-NARUTO-NARUTO RPG~智慧承继~火之意志(RPG)	TOMMY	5040日元
23日	□DRAGONBALL Z THE LEGACY OF GOKU II INTERNATIONAL(ACT)	BANPRESTO	5040日元
24日	□BUYOBUYO FEVER(PUZ)	SEGA	5040日元
29日	□小阵PUZZLE 花火阵将(ETC)	ARUZE	5040日元
29日	□花火百景ADVANCE(ETC)	ARUZE	5040日元
29日	□LEGENDS 苏醒试炼之岛(RPG)	BANDAI	6279日元
29日	□POWER PRO小子 POCKET 1・2(SPT)	KONAMI	4179日元
上旬	□我的甲虫・独角仙(ETC)	MTO2	价格未定

8月

6日	□洛克人 EXE 4.5 REAL OPERATION 连 BATTLE CHIP GATE(SLG)	CAPCOM	6279日元
26日	□BOBOBO-BO BO-BOBO 爆斗大战(ACT)	HUSDON	5040日元

11月

未定	□古惑狼 ADVANCE 兴奋朋友大作战(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	价格未定
未定	□史巴洛 ADVANCE 兴奋朋友大作战(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	价格未定

2004年内

秋季	□KINGDOM HEART CHAIN OF MEMORIES(ARPG)	SQUARE ENIX	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

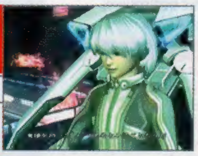
TOP 10 游戏龙虎榜

育成足球系列的代表《J联盟创造职业球会 04》果然没有让FANS失望。新增的助理教练多人训练系统使得球员能够合理地训练与休息作到劳逸结合；新增的个人战法使玩家在人员搭配上更要动一番脑筋；大量的Event增强了游戏的故事性。小钢珠游戏《实战柏青哥必胜法！北斗之拳》在日本如此受欢迎，但在国内不用说正版，好象连D版都看不见……不得不再次承认文化的差异性。“异度2”虽然刚刚发售，但销量并不如预想的那么好。希望不要成为又一个叫好不叫座的游戏。

读者票数截至7月1日

劲GAME人气榜 TOP 10

刚刚推出的新作《创造球会04》在最近足球热潮的带动下暂居榜首，而RPG大作《异度传说 II》紧随其后；至于美版游戏《DRIV3R》也打进前5位之内。上期的冠军恐怖大作《寂静岭 4》则退居第3位。



名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	新	J联盟创造职业球会 04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	358	358
NO.2	新	异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	PS2/NAMCO/6月24日/RPG/6980日元	322	322
NO.3	1	寂静岭 4 THE ROOM	PS2/KONAMI/6月17日/AVG/6980日元	319	700
NO.4	新	DRIV3R	XBOX/PS2/ATARI/已推出/ACT/49.99美元	278	278
NO.5	2	超级机器人大战MX	PS2/BANPRESTO/5月27日/SLG/7980日元	249	1742
NO.6	4	依利斯工作室 永恒的玛娜	PS2/GUST/5月27日/RPG/6800日元	221	1332
NO.7	3	樱坂消防队	PS2/IREM SOFTWARE/6月10日/ACT/6800日元	206	851
NO.8	5	吉野家	PS2/SUCCESS/5月27日/ACT/6800日元	171	801
NO.9	9	转生学园幻苍录	PS2/Asmik Ace/5月27日/AVG/6800日元	153	401
NO.10	6	奥特曼	PS2/BANDAI/5月20日/ACT/6800日元	120	908

上周日本销量榜 TOP 10

上期占据第2位的《实战柏青哥必胜法！北斗之拳》，再接再厉终于击败《机战MX》成为本周日本销量冠军，而总销量也直逼《机战MX》。《PIKMIN 2》再次登上前5名。此外《口袋妖怪火红/叶绿》及《FAMICOM MINI 大盗伍佑卫门》同样再次进入十大之内。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	2	实战柏青哥必胜法！北斗之拳	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3800日元	104151	444693
NO.2	1	超级机器人大战MX	PS2/BANPRESTO/5月27日/SLG/7980日元	53750	456703
NO.3	3	横行霸道 VICE CITY	PS2/Rockstar Games/5月20日/ACT/6800日元	32389	321897
NO.4	8	PIKMIN 2	GC/任天堂/4月29日/ACT/5800日元	27705	331604
NO.5	4	瓦里奥世界	GC/任天堂/5月27日/ACT/5800日元	22214	72065
NO.6	11	口袋妖怪火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	16029	2094036
NO.7	新	FAMICOM MINI Vol.20 大盗伍佑卫门	GBA/任天堂/5月21日/ACT/2000日元	14336	61896
NO.8	6	银河战士 零点任务	GBA/任天堂/5月27日/ACT/4800日元	13784	52896
NO.9	10	PACHISURO 斗魂传承 猪木祭	PS2/SUCCESS/5月13日/SLG/5980日元	12433	116802
NO.10	13	星之卡比 镜之大迷宫	GBA/任天堂/4月15日/ACT/4800日元	12308	402894

本周日本销量榜 TOP 10

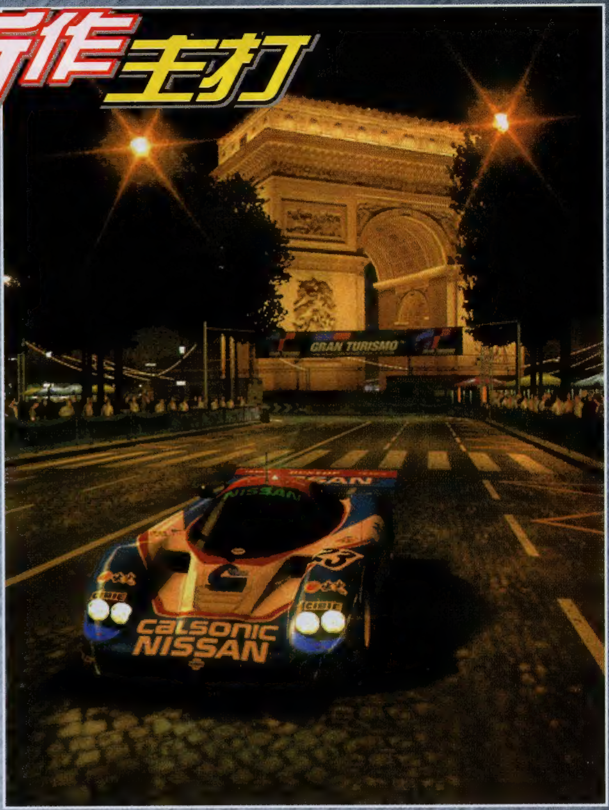
小钢珠游戏《实战柏青哥必胜法！北斗之拳》连续两周取得第一位，而且总销量更突破50万大关，成绩比《机战MX》还好！至于第2及第3位同为新上榜游戏，分别是《马里奥VS.大金刚》及《樱坂消防队》。

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.1	1	实战柏青哥必胜法！北斗之拳	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3800日元	68911	513604
NO.2	新	马里奥VS.大金刚	GBA/任天堂/6月10日/ACT/4800日元	54170	54170
NO.3	新	樱坂消防队	PS2/IREM SOFTWARE/6月10日/ACT/6800日元	21228	21228
NO.4	3	横行霸道 VICE CITY	PS2/Rockstar Games/5月20日/ACT/6800日元	20580	342477
NO.5	2	超级机器人大战MX	PS2/BANPRESTO/5月27日/SLG/7980日元	20171	476874
NO.6	4	PIKMIN 2	GC/任天堂/4月29日/ACT/5800日元	20044	351648
NO.7	7	FAMICOM MINI Vol.20 大盗伍佑卫门	GBA/任天堂/5月21日/ACT/2000日元	18633	80529
NO.8	5	瓦里奥世界	GC/任天堂/5月27日/ACT/5800日元	15410	87475
NO.9	6	口袋妖怪火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	13400	2107436
NO.10	10	星之卡比 镜之大迷宫	GBA/任天堂/4月15日/ACT/4800日元	10596	413490

日本主机销量榜

主机销量方面，本周GBA SP的销量比PS2高，可能是因为《马里奥VS.大金刚》的推出，至于PS2销量还算比较平稳，只是略微下降大约一千台左右。

著名PS2赛车游戏"《GRAN TURISMO》系列"的最新一作将于今年秋季推出。新作收录的赛车与赛道将是系列最丰富的！各位FANS可以先睹为快了！



GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PS2	SCEI	暂定今年秋季	RAC
1至2人玩	记忆容量未定	价格未定	DVD-ROM

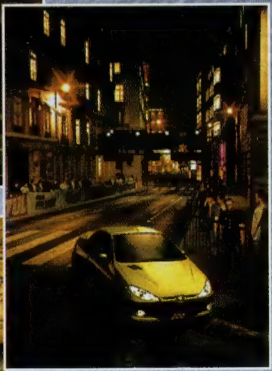
在艺术之都的街道上飞驰！

繁荣的香港、阳光灿烂的アマルフィ、考验玩家驾驶技术的纽伦堡专业赛道，《GT赛车4》收录了各种类型的赛道。现在就为大家介绍与之前出现赛道风格迥然不同、拥有独特魅力的巴黎赛道。登场车辆以及摄影模式也会一并奉上

▲在建筑物里自由拍摄各种车辆，这就是摄影模式新增加的舞台。

▼新作收录车种增加！将会有意想不到的车型登场！

◀虽然已经入夜，但仍有大量观众观看比赛。



驰骋在夜晚巴黎的街道上

▶与对手竞争得难分难解。

目前为止已公布的赛道

香港赛道

▲这里高楼林立、夜晚灯火通明，是紧邻繁华街区的临海赛道。

アマルフィ环状赛道

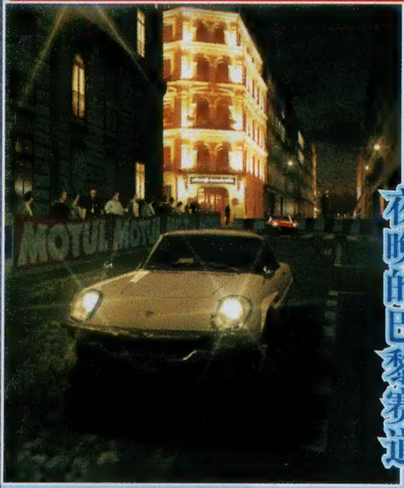
▲是坡度大的专业级赛道。アマルフィ位于地中海沿岸，晴空万里，景色宜人，是历史悠久的小城。

纽伦堡专业赛道

▲世界各国赛车手憧憬的超专业级赛道，全长超过20公里。考验驾驶员的耐力和意志力。

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL MENUFACTURERS, CARS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARK AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. ANY DEPICTION OR RECREATION OF REAL WORLD LOCATIONS, ENTITIES, BUSINESSES, OR ORGANIZATIONS IS NOT INTENDED TO BE OR IMPLY ANY SPONSORSHIP OR ENDORSEMENT OF THIS GAME BY SUCH PARTY OR PARTIES.

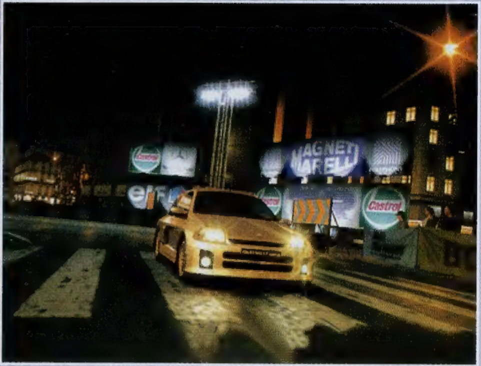
艺术之都独有的美丽夜景



夜晚的巴黎赛道

续香港、意大利、德国之后，这次公布了以巴黎市中心为背景拥有美丽夜景的巴黎赛道。长距离的直线赛道与几近直角的转弯相结合，是本赛道最大的特点。由于以城市干路为基础，赛道基本上都以直线为主，也正因如此，弯道角度比一般赛道更小，这对驾驶者的反应要求很高。由于路面大多是由石子铺成，因此轮胎的抓地能力大幅度下降。尤其是狭窄街道的急弯，即使是弯道高手也要减速才能安全通过。

◀不愧为艺术之都！即使到了夜晚，建筑物也有一种独特的美感。



▲行驶在本土的雷诺。注意各种光源都处理得非常真实。

▲果然还是HONDA Z和MAZDA COSMO SPORT更符合跑在历史悠久的巴黎街道上。

▶连加速时车头的略微上扬都表现了出来。

▲沿街观赛的观众和背景都制作得相当细致。对各种赛车的制作更是一点都不马虎。本作新加入了不少像这辆“EXA”这样令车迷着魔的车型。据说还会有家用车登场！收录赛车的种类能够达到这样的规模，算得上是空前了。

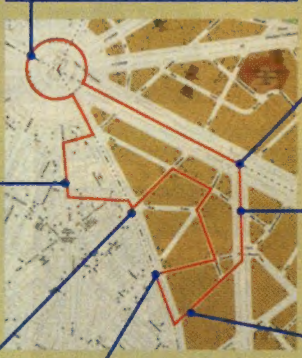
完全再现巴黎的街道！

一提到巴黎就一定会想到凯旋门等标志性建筑，这些都会在游戏里忠实再现。不过可能会由于比赛的关系而无暇顾及，真希望能有机会悠闲地驾车欣赏沿途的街景。

著名景点真实再现

巴黎赛道概要

以香榭丽舍大街、凯旋门等巴黎著名景点为背景是巴黎赛道最大的魅力。这里就分段向大家介绍。



①比赛的起点就在香榭丽舍大街，前方正是著名的凯旋门。沿着香榭丽舍大街两旁，是巴黎最有特色的露天咖啡馆和独具情调的高级时装店，同时还能看到名车的展台。

②来到凯旋门所处的戴高乐广场，进入了第一个弯道。由于这一段道路就是当地的主干路，因此弯道的角度并不很小。

③来到这里已经远离繁华的主路，进入支路。赛道两旁住宅林立，原来这里是塞纳河右岸娴静的住宅区。

④法国著名晨报费加罗报的报社就坐落在这里。从这里开始弯道的数量开始增加，由于赛道多为普通两线道，因此过弯的难度增加了。

⑤赛道仍然狭窄，同时出现连续的上下坡。不过由此开始赛道又并入宽阔的主干路，多少可以松一口气了。

⑥好不容易来到主路，前进没多久便遇到一个很急的左转弯，同时再次进入狭窄的街道。好在这段路程全是有利于高速冲刺的下坡直道。

⑦繁华程度一点都不亚于香榭丽舍大街，两旁的店铺主要以经营各种花卉为主。这段路程同样是直道，而终点就在眼前！

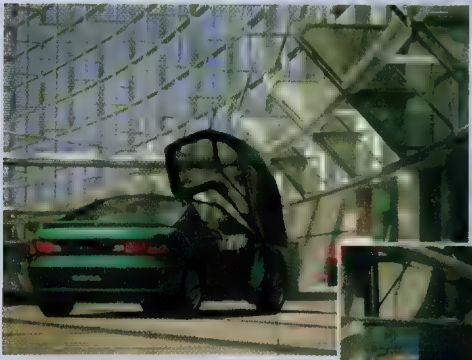
光影效果十分出色！

摄影模式中新展台增加！

▲虽然展台在室内，但由于外墙采用通体玻璃结构，光线十分充足。

《GRAN TURISMO》其中一个特色，就是有可以让玩家选择任意车辆和背景，拍摄自己心仪的赛车。而在《GRAN TURISMO 4》中，将会加入新展台：东京千代区 JR 车站前的多用途展示台。另外车辆的颜色及拍摄角度都可以随意改变。在经过改善的新画面中，从不同角度拍摄的赛车，其风格和给人的感觉都会有所不同。

新展台非常适合展示赛车。



▲由于展台空间大，可以非常方便地寻找拍摄角度。

赛车儿可乱真！

◀▲自然光源下的 NISSAN R89C 和 NISSAN SKYLINE。在摄影模式中可以任由玩家自行调节镜头角度。

赛车的再现程度系列最高！

仔细观察上图的赛车，从打开的车门可以看到驾驶室的内部装潢与真实赛车相差无几！不只是这辆 TOYOTA，游戏中出现的车辆无论是从整体外观还是细节都制作得相当逼真。

这种角度让人有一种观看新车展示会的感觉。

新登场车辆介绍

NISSAN R89C

本车在 1989 年曾经参加过 24 小时耐力赛，能够达到 1200 马力。后轮被车身遮挡是 R89C 的特征。

NISSAN SKYLINE RS-X

通称“铁假面”。配备了 FANS 褒贬不一的 4 汽缸 FJ-20 引擎，达到 200 马力以上。

MAZDA CAROL

1962 年登场的轻型汽车。在后部配备了 360cc 水冷引擎。以其为基础，还可以换装 600cc 水冷引擎或改装成单排双座型。

MITSUBISHI STARION 4WD RALLY

不幸未能在世界越野锦标赛中出赛的车辆。被 FANS 称为“幻之试作型”。

MAZDA COSMO SPORT

1967 年面世，是世界首部采用双转子引擎的名车，图中的是第二代量产后 128 马力版。

HONDA Z

拥有“潜水镜”爱称的轻型汽车。新颖的车型设计受到当时年轻人的追捧。有风冷和水冷两种引擎。

新作主打

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR

エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー

原本相安无事的两个国家间战事再起，难道这就是人们所说的“命运”？《皇牌空战》系列”最新作讲述的就是战机与战士的故事。

PS2 ●NAMCO●预定10月发售●价格未定●记忆容量未定
●对应DUAL SHOCK 2及8M记忆卡
●STG●1人玩●DVD-ROM●http://WWW.namco.co.jp

新系统公布！全面解析“僚机指令”！

随着发售日的临近，各种新系统也都陆续被公布。本次将针对系列首次加入的“通信系统”——僚机指令作全面解析。虽然称之为“通信”，但并没有想象中那么复杂：利用十字键，便可以向僚机发出各种指令。同时，还会介绍游戏中的主要角色，各位可不要错过！

前方攻击

指挥僚机对所选的特定目标作集中攻击。如果攻击成功，破坏力是可想而知的。使用这个指令将能十分有效地破坏高防御力目标。

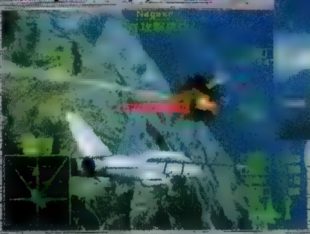
▶首先要向僚机作出指示，还要等待他作出反应。

◀僚机收到指示，协助进攻目标。谢了，永濑！

集中火力！

◀与僚机配合，完成作战任务。

各位，拜托了！

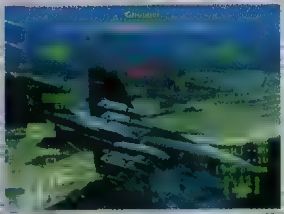


◀▲与僚机一起行动才体会到朋友的伟大！

◀▲▶合理利用“前方攻击”这一指令，将会使攻击变得很有效率。

掩护

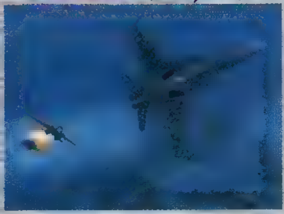
当自机陷入危机或要采取某些特殊行动时，就需要用到这个指令指示僚机守住后方死角。有了僚机确实的保护，就可以专心执行任务了。



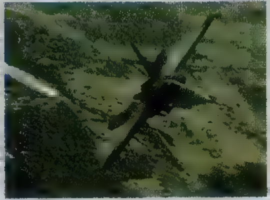
▲如果僚机本身都自顾不暇，便无法执行玩家的指令。

▲好！chopper 收到指令来援护了！

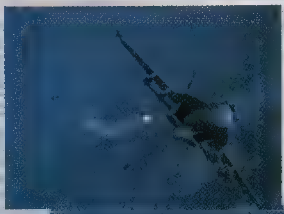
马上就来援护！

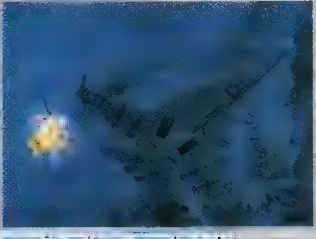


▲赶快给我把后面那个“尾巴”打下来！

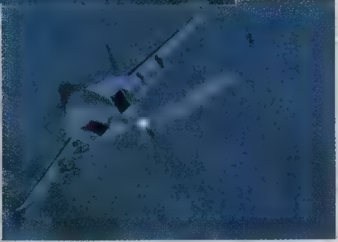


相互配合最重要！





要相信同伴！

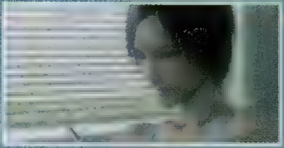


▲▶没有后援的话只能左躲右闪救……命啊！

© 2004 NAMCO LTD.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircrafts,models, trade names,brands and visual images depicted in these images are the property of their respective owners. All rights reserved.
Lockheed Martin Trademarks used under license to Namco Ltd.

同生共死的战友们

[illegible]



永濑

第108战术战斗航空团沙岛基地分遣队唯一的女性驾驶员，责任感强，行动沉着冷静。实战经验少，在首场战斗中就表现出空战天才。

阿尔文·H·达文波特

第108战术战斗航空团沙岛基地分遣队飞行员。为人开朗，说话风趣幽默，分遣队都称他为“chopper”，是制造气氛的“活宝”。

皮特·N·贝格尔

战斗机整备员。被沙岛基地的飞行员亲切地称为“老爷子”。

阿伦·C·汉米尔顿

OADF第596部队的精英，军衔大尉，是沙岛基地副司令官。

杰克·巴特雷特

第108战术战斗航空团沙岛基地分遣队队长。技术一流，关心部下。但由于性格直率，经常顶撞上司，因此是“万年上尉”。

汉斯·格雷米

第108战术战斗航空团沙岛基地分遣队一等兵。平常并不很引人注目，但在实战中还是能起到一定作用的。对于机械方面很感兴趣。

阿尔贝鲁·杰内特

原先为一家地方报社工作，后转职成为自由摄影师，现在来到沙岛基地取材。用手中的相机记录了这场突如其来的战事。

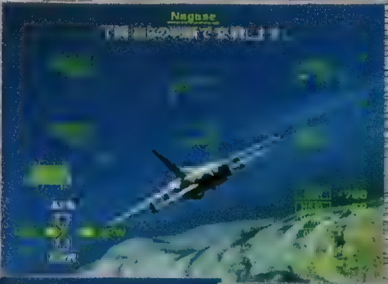
奥森·佩罗

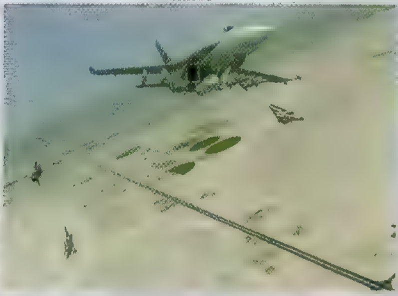
OADF第596部队中校，沙岛基地司令官。急功好利，不受基地队员欢迎。

分散攻击

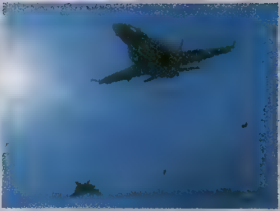
指示僚机分散行动。使用这项指令后，所属僚机将会凭个人判断行动。很适用于在大战场上索敌或搜寻目标。但我方战力相应减弱，再加上各机距离较远，无法及时相互援助，很容易陷入危机。

▶指示僚机凭个人判断选择目标攻击。有实力的机师可以独挡一面，但如果是菜鸟飞行员，那就很可能会害了他。





全机散开！



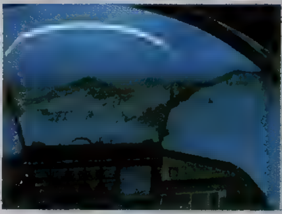
◀全队散开搜寻敌目标，随时留意战况，确保全员生还！

◀混战中最能体现机师的实力。

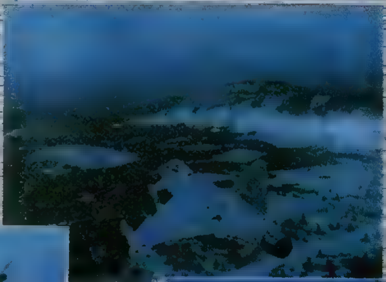
依照个人判断自由交战！

特殊武器

使用这项指令可以指示僚机使用搭载的特殊武器。相信游戏与前作一样会出现多种对空、对地的特殊武器。如果自机能够搭载与僚机不同的特殊武器，那在战术上就有很大的选择了。



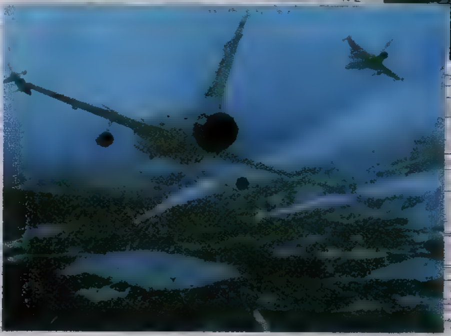
◀安全装置解除，到达预定地点后等待僚机合流，这段时间充满了紧张感！



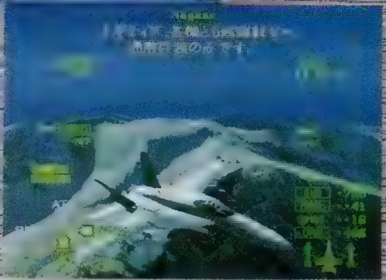
◀开始攻击地面设施发射导弹。

用特殊武器一举消灭敌人！

安全装置解除！



▶如果不假思索地胡乱使用，到最后将会陷入弹尽粮绝的境地。



新作主打

PS2 SEGA/RED 9月22日 ACT
游戏人数1人 记忆容量31KB 7140日元 DVD-ROM

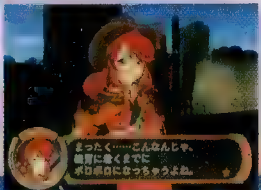
“V”的发表会定于8月25日召开！

《樱花大战Ⅴ EPISODE0 荒野的少女武士》集结了包括广井王子在内“《樱花大战》系列”主要制作班底：女主角吉米妮・桑莱斯依然是由著名漫画家藤岛康介担任设计；赤堀悟负责剧本的监修；田中公平为本作制作了全新风格的音乐。身背师傅馈赠的名刀“红日”，吉米妮与爱马拉利一同驰骋在充满热情与希望的美国东部荒野，演绎一段新的传奇。

▲充满活力的圣佛朗西斯克，好象正在举行庆典。

▲吉米妮跨马攻击野良蒸气（失控的蒸气驱动人型兵器）。

▲凭借师傅传授的米夫尼流刀法，驰骋在美国西部荒野。



▲略显疲惫的吉米妮，去纽约的路还很长。

吉米妮・桑莱斯

声：小林沙苗

与爱马拉利一起离开故乡德克萨斯州前往纽约的少女，虽然身上佩带着手枪，可是射击技巧只算普普通通，而她实际上最擅长的是剑法。从米夫尼流剑法高手的师父手中得到一柄名刀“红日”，用它将敌人击败。

吉米尼与凡娜塔纵横美国的荒野

サクラ大戦V EPISODE 0 〜荒野のサムライ娘〜

广井王子访谈

既然来到美国，就要作成豪迈风格的西部片！

强调剧情，制作电影风格的动作游戏，将会很有意思。由于是在马上战斗，因此马术动作将会很丰富，玩家会感受到新的乐趣。本作讲述了主角从德克萨斯前往纽约德冒险经历。故事的舞台是续“3”法国篇之后，对“太正”时代的日本影响最深的美国，因此拓宽了“樱花大战”的世界。当然，新作故事的主线并不会与“Ⅴ”的故事重叠，也就是说即便没有接触本作，也照样能玩“Ⅴ”。只不过通过本作，玩家可以更多地了解“Ⅴ”的故事背景和拥有典型美国豪爽性格的主角吉米尼。8月25日“Ⅴ”的发布会和9月的TGS上，将会有更多更详尽的情报呈现给各位，请大家一定要关注！

年仅15岁的德克萨斯州少女

Gemini Sunrise

游戏难度越低，制作难度越高。

大场规胜 访谈

游戏的开发已经基本结束了，现在的完成度也达到了90%。在开发中最困难的应该就是"游戏的低难度"（笑）。即要做到无论是谁都可以很容易地体会到打倒敌人的爽快感，另一方面又要将一些可以使游戏显得更精彩的要素加进去，比如效果华丽但难度较高的连续技等，确实是非常伤脑筋。

关于新作的主题，虽然由系列一贯的文字类转变成了动作游戏，但仍然强调对人物的刻画和对故事的描写。尤其是本作的剧情十分精彩。另外，本作还是系列首个全程语音的游戏，一定会受到FANS的好评。

到时会在韩国、台湾、香港等东南亚地区同时发售，而游戏将会附带一张光盘，里面是《樱花大战Ⅴ》的影象特典，请大家一定要关注！今年夏天"Ⅴ"的发布会之后，"樱花大战系列"将会陆续登场！

终于"《樱大战》系列"又有新消息公布了！描述"Ⅴ"的女主角吉米妮在美国东部荒野冒险的新作《樱大战Ⅴ EPISODE0 荒野的少女武士》发售日确定为9月22日！而8月25日更会召开"Ⅴ"的发表会！看来"《樱大战》系列"将要在今年夏天给玩家一个惊喜啦！本次为各位介绍《樱大战Ⅴ EPISODE 0 荒野的少女武士》的最新情报，内容包括新登场角色、故事、战斗及特殊事件等，假如你是"《樱大战》系列"的FANS，千万不要错过啊！

凡娜塔·卡西恩

声：大谷育江

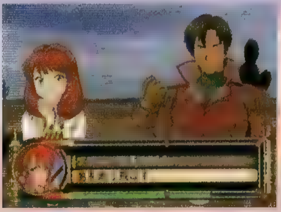
出身	宾西法尼亚州
年龄	10岁

独自在美国大陆旅行期间，因为某一事件而跟吉米妮相识，其后一起结伴同行。她博学多才，性格沉着冷静，最喜欢午睡。顺带一提，用来制造灵子甲冑的"史诺修斯钢"就是在她的出生地宾西法尼亚州被发现的。

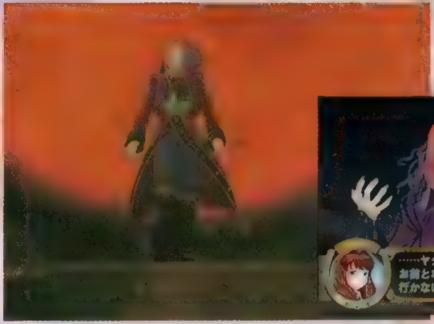
STORY

主人翁吉米妮依照师父米夫尼的遗言前往纽约，旅途中她认识了被魔人帕崔克狙击的少女凡娜塔，其后成为冒险旅途中的好同伴。冒险中将会遭到各类对手的袭击，例如魔人帕崔克、以新动力能源发动的Japhkiel Ⅱ等。

◀由于是一起长大的，拉利和吉米妮的配合相当默契。



▲"《樱大战》系列"中传统的LIPS系统仍然得以保留。从公开的画面中似乎看不到该系统在新作中有什么进化之处，还是让我们一起期待游戏制作人带给我们新的惊喜吧！



◀▼魔人帕崔克懂得强力的魔法，他与凡娜塔有什么关系呢？

波瑞德·巴思莱斯

声：岸佑二

出身	堪萨斯州
年龄	21岁

著名的枪手，时常驾驶着3轮蒸汽单车"TRY CYCLE"，他原本是"第七骑兵队员"，现正怀疑吉米妮是摧毁其部队的女骑士，来到纽约之前他是一名保镖。

BATTLE

本作的战斗，主角需要骑着马匹，用剑作为武器将敌人击倒。主人公吉米妮骑在爱驹拉利上，挥动爱刀"红日"把面前的敌人全部消灭，期间拉利也可协助战斗。

▲拉利与吉米妮已达到心连心的境界。

▲战斗进行期间，[illegible]助攻击。

▲[illegible]

帕崔克·哈米鲁托

声：难波圭一

出身	???
年龄	???

一直狙击着凡娜塔的魔人，与DS社的社长布兰特联手企图以"Japhkiel"征服帝都，后来被帝国华击团彻底击败，帕崔克也被"灵力子弹"杀死。然而他的遗体却被秘密地送回美国，其部下利用新的身体令他复活。

ADVENTURE

ADVENTURE PART是"《樱大战》系列"其中一个重要的元素。当然，本作仍会出现各种事件及LIPS选择，由于本作故事的主角是位女性，所以根据选择不同的对话选项而提高信赖度的要素已不存在。

▲与魔人的战斗结束后，决定陪同凡娜塔前往美国。

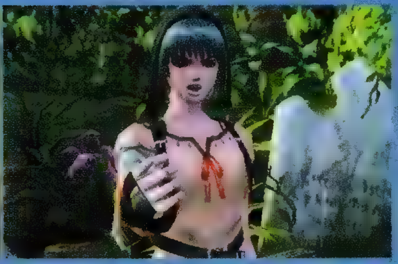
◀为了报仇而经常袭击吉米妮一行人。

◀游戏里吉米妮和凡娜塔的感情非常要好。

PS2

Arc The Lad GENERATION

アークザラッド ジェネレーション



● 新作狙击 ●

● SCEI ●冬季发售预定● RPG ● 1人玩● DVD–ROM ●记忆容量未定●价格未定

● http://www.playstation.jp/ ● DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

妖精战士 世纪

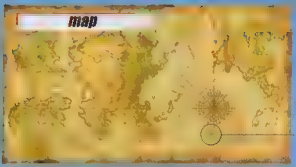
Text :MINAMOTO Design : Kennie

姬莉嘉

艾达在“古拿夫”岛的海岸上遇见的17岁年青考古学家，头脑非常灵活，行事非常果断，但偶尔也有奇怪的言行举止。在可爱的外表背后，其实她相当小气，每当不愉快时常以冷淡的态度待人。事实上她隐藏着重大的秘密，也正因如此，她很少与外界的人接触。

人类与魔族共存的世界

如上述所讲，本作的舞台是《精灵之黄昏》5年后的世界，经过这段时间世界会变成怎样的呢？尤其是人类与魔族的关系，将会对主角艾达和希莫的旅程带来重大影响。说起人类与魔族，相信FANS最为关心前作两位主角“格古”和“达克”的情况，他们的相貌有什么改变，与艾达在怎样情况下相遇呢？一切都是大家所期待知道的。



上图是前作《精灵之黄昏》的世界地图。

艾达

故事的主角，在南国小岛“古拿夫”与“希莫斯”族一起生活。虽然不是值得依赖的少年，但性格属于勇往直前的类型。双亲都是“尼辛诺迪国”人，不过已经离开了世。母亲留给他一根杖，父亲教会他"棒术"，这些同时也是艾达对双亲尽有的一点回忆。在旅途上的认识了HUNTER后，体内的"除灵师"能力逐渐苏醒。

希莫

“希莫斯”族的小孩（实际年龄不详），他是“艾达”的好朋友。他与做事没有干劲的“希莫斯”族人不同，性格方面，感情毫无保留地在脸上表露出来，虽然拥有强烈正义感和斗志，可惜限于身材矮小的关系，无法在战斗中成为主力。相反，可以利用身高优势（？）进出狭窄的场所。

勇者传承

精灵引领人类与魔族的战士，终于解除了世界的危机。5年之后，人类与魔族“希莫斯”一起在神秘小岛“古拿夫”上平和地生活，而这里即将成为新冒险故事的起点。岛上成长的少年艾达与希莫斯族好友希莫每天过着无聊的生活，直到某天认识了漂流到小岛上的少女“姬莉嘉”，以及一名旅行中的HUNTER，艾达体内隐藏的除灵师能力渐渐苏醒。艾达开始憧憬成为HUNTER，当了解到除灵师的使命后，最终决定到外面的世界展开旅程。

海岸上拣起的一本书，成为艾达和姬莉嘉认识的开端。

前作主要人物预想

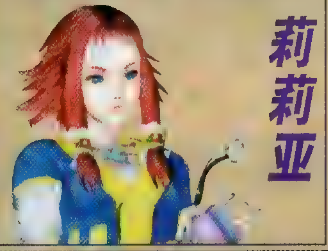
最终决战后，格古成功拯救人类，返回故乡“尼迪利亚”，继续担当防卫队队长的职务，与同伴们一起过着平静的生活，与魔族携手开辟未来。

格古

拯救魔族后达克回到“奥鲁戈斯”，对于力量抱有疑问的他，与狄鲁玛等同伴过着归隐的生活，期间仍尝试与人类共同生活。

达克

最终大战之后，莉莉亚成为了精灵的巫女，开始过着远离人类的生活。在自己最喜爱的大自然里，高唱自己最喜爱的歌曲，深信人类与魔族携手合作的一天即将来临。



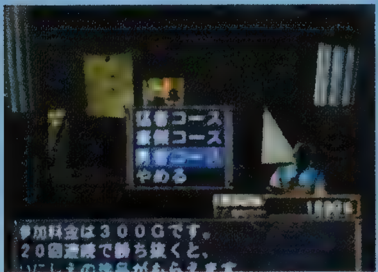
莉莉亚

与达克一起返回故乡“奥鲁戈斯”，对于失去争斗之心的达克存有好感，可是迟钝的达克仍然没有察觉到。

狄鲁玛

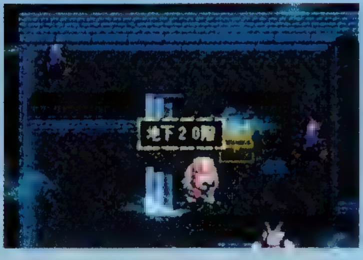
其他要素

《妖精战士》系列的作品除了故事以外，充满魅力的地方还有相当多。例如与敌人进行生死决斗的“斗技场”，把各种怪兽封印在卡片内的“封印卡”，再加上前作人物会再度登场，以及会继承前作记录，本作吸引人的地方确实不少。

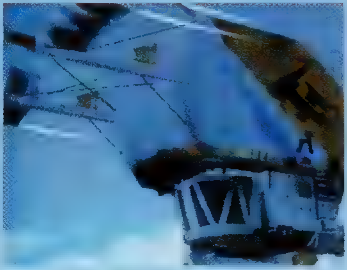


精灵的黄昏・依照斗技场的规则与敌人战斗，胜利后可获得贵重的奖品。

封印卡・第三作的游戏画面，把各种怪兽封印在卡片内，战斗时将它们唤出来协助进攻。



隐藏迷宫・第一作里出现的50层迷宫，从守护各层的怪物身上能够取得贵重道具。

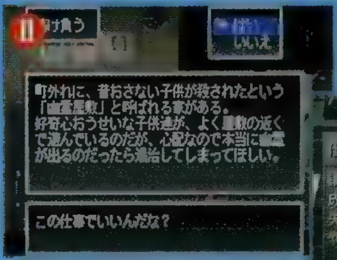


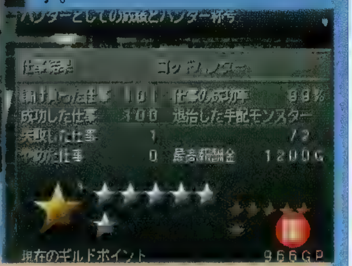
飞翔于青空上的神秘飞空艇，相信会成为艾达主要的交通工具。

（敬请期待以后的报道！）

HUNTER

在故事的初段，艾达在旅途中会结识一名HUNTER，也就是说，前作《精灵的黄昏》的5年后，世上依然存在少数HUNTER。自系列第二作开始，HUNTER被设定为一种为赏金而执行各种危险任务的人。由此不难想象，提供任务资讯的“猎人公会”同样会在新作中出现。这样一来，玩者又可以享受到如《Ⅱ》、《Ⅲ》一样高自由度的冒险了。





上图是系列Ⅱ、Ⅲ作的猎人任务内容，包括各种各样危险的工作。

战斗系统

本作的战斗系统，跟以往大家熟知的SLG有着较大分别，并将有很多新要素加入，可惜目前还没有详细的资料公布。估计会将各种行动指令分配在不同按钮上，根据战斗状况快速输入，令实时战斗的动作性更为明显。

发动炎之特技，相信需要消耗一定数目的“精灵石”。

SLG形式加入大量动作要素的战斗系统。

基本上类似前作的战斗系统。

画面上清楚地显示出各种按键的用途。

同伴一起发动连携攻击！

飞空艇

前作主角格古等人乘坐的飞空艇。除了方便在大陆之间移动外，还可以援护攻击，因此在游戏里占了相当重要的地位。据了解本次主角艾达等人也会得到一艘飞空艇。

妖精战士 世纪

● SCEI ●冬季发售预定● RPG ● 1人玩● DVD-ROM ●记忆容量未定●价格未定
● http://www.playstation.jp/ ● DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

Text: MINAMOTO Design: Kennie

© 2004 SCEI/KenRan Project・テレビ东京(图为开发中画面)

绚爛舞踏祭

ザ・マーズ・デイブレイク

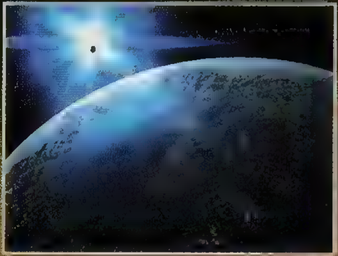
“绚烂舞踏祭”是一个由Sony Computer Entertainment、Bandai及Bandai Visual这3家大公司携手合作进行的跨媒体的庞大计划，继4月开始播映的电视动画版之后，家用游戏版也宣布推出了，相信每一位FANS都会密切留意它的一举一动吧！

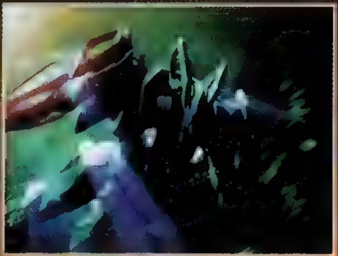
●SCEI ●预定2004年发售●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.playstation.jp/scei/title/kenran/

3社共同携手的跨媒体计划正式启动！

2252年，人类再次为自由的黎明而战

时为22世纪，人类移居至火星已差不多过了1个世纪，被开发为海洋占94%的火星，成为人类文明再进一步的新希望，可是由于地球政府的压迫，令火星移民生活在艰苦之中，最终更挑起了地球与火星之间的全面战争，而领导火星上的人类踏上独立之路的，就是由火星人类研制的反地球军海盗船——“黎明船”……





“唯一的答案”与“无限的可能性”

虽然动画版与游戏版所描写的是相同的世界，但其实两者有着相当大的差异，那就是介入“黎明船”上各成员生活后的互动性：动画版是描写以主角古拉姆为中心所展开的故事，而游戏版的主角则是由玩家所扮演的其中一名船员，你可以把晋升为船长当作目标，或是以一己之力影响船上众人之间的关系，换言之，这是一个自由度极高的作品。

游戏中玩家可以体验到“黎明船”船员的日常生活。

人物之间的关系也会因玩家的行动而产生变化。

你的一举一动甚至会改变宇宙以及全人类未来的命运……，

主要登场人物

古拉姆・利华

动画版的主角，原本在地球军的基地工作，在机缘巧合之下登上“黎明船”，成为反地球军的一员，驾驶RB(Round Bakker)希望号参战。

贝丝迪蒙娜・露铃

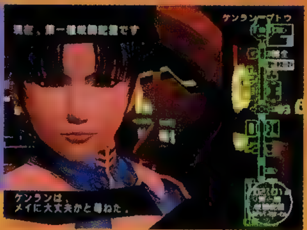
地球军人，与古拉姆青梅竹马，为大富人家的养女。她在地球上土生土长，为人非常上进，大家都昵称她为贝丝。

伊丽莎白・莉亚迪

原为太阳系总军宇宙船舰的舰长，战后被免职，辗转成为“黎明船”的船长，投身于独立战争中，拥有堪称完美的指挥能力，绰号“Big Mama”，43岁。

美・凯伦

喜欢穿着中国式服装的女性，曾攻读法律，对条约与法律知之甚详，但性格较为龌龊，不懂得拒绝别人，现为船上的大副，26岁。



Text: Dr Game Design: Jo
绚烂舞踏祭

八神宗一郎

原是水资源公司的职员，以技师的身份登上“黎明船”，同时也是RB土翼号的驾驶员，技术高超，表面看来是个好青年，但其实隐藏着不少秘密，24岁。

亚基利斯·波兰霍特

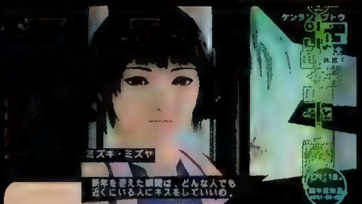
原是大学生，因受倾慕的女性影响而参与独立运动，成为船上的陆战部队队长，从执行潜入破坏活动以至部队指挥等方面均是专家，别号亚基，22岁。

波波达

“黎明船”的航法长，曾任太阳系总军的航海士官，属于关东海豚类，穿上特殊的保护衣后可以跟人类对话，拥有卓越的空间把握及计算能力，14岁。

克兰巴

世界上第1台BALLS（球形工作机械人），虽是旧型号，但是丰富的战斗经验令它成为目前为止最强的BALLS，在“黎明船”上担任掌帆长，脸上的胡子乃是出自八神的手笔，200岁。

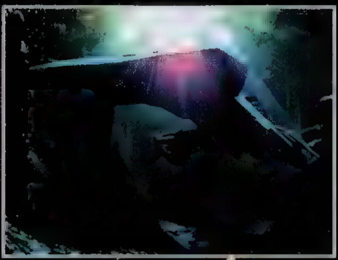


水屋瑞木

原是学生，意外地卷入官兵的暴乱之中，幸得“黎明船”所救，遂成为船上的水测员，拥有独特的感性，把日记视为自己的历史，19岁。

奉行正义的英雄之船 黎明船

在火星上等待着“黎明”的人们所建造的独立军潜水舰，虽然只有一艘，但由于采用神出鬼没的游击战术，而取得了丰硕的战果，被地球军称为海盗。舰首安装了可防止船身遭受物理冲击的防护罩发生装置，舰尾则安装了名为氢化喷射引擎的动力装置。



海中战斗用人型机动兵器 ROUND BAKKER

以海中战斗为目的而开发的人型机动兵器，比陆上兵器有更强的机动性和战斗力，更装备了可令物理冲击无效化的“绝对物理防壁”防护罩产生装置。一般RB是以BALLS乘坐，再由人类进行遥远控制，但也有部分型号是由人类直接驾驶控制的。

希望号

动画中由主角古拉姆所驾驶的RB，曾自行出动拯救古拉姆，充满了神秘感。

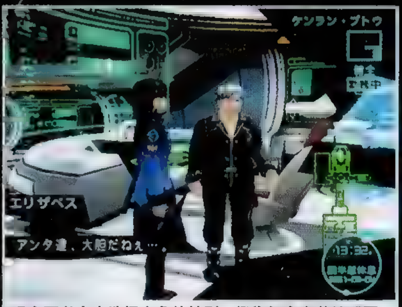
土翼号

八神所驾驶的RB，与希望号一样，两者均是由伊丽莎白所命名的。

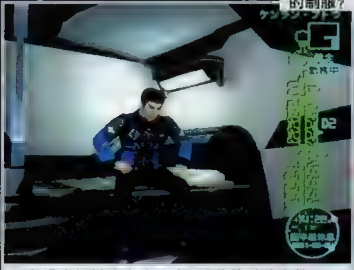
游戏系统大公开！

生活部分

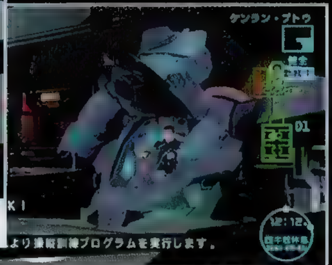
游戏以主角在“黎明船”上的日常生活为主，例如在舰内各处调查、执行命令和进行训练，当然玩家也要跟其他船员沟通和购买道具等必需品，要注意的是，舰上每个角色都拥有自己的思想和意志，凭借不断地沟通除了可改善双方之间的关系外，还有机会与异性角色发展成为恋人呢！



玩家可以自由选择主角的性别，但为何会穿着地球军的制服？



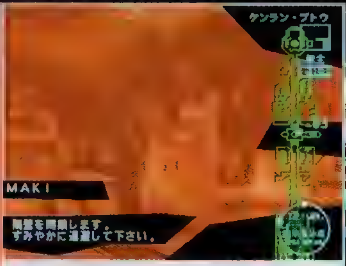
主角设有饥饿度和疲倦度，随着其活动次数而渐渐增加，要通过进食和休息来回复。



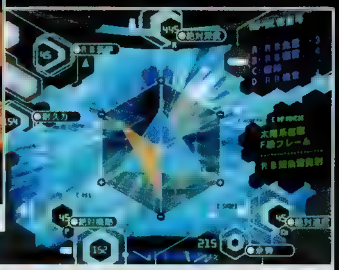
顺利执行命令和训练，可以提升主角的各项能力值。

战斗部分

假如在航行时遇上地球军的话，全舰便会进入战斗状态，主角更会驾驶RB应战，可惜有关战斗系统的详情仍未公开，只能从仅有的战斗画面来猜想，目前可以确认机体的速度、装甲和弹数等数值，但这些数值与战斗系统的关系却仍未公开，唯有等待厂商公布进一步的情报了！



还会发生因敌军的攻击而令舰内起火的事件。



战斗画面的中央是否为雷达呢？还是有其他的意思？

绚烂舞踏祭

●SCEJ●预定2004年发售●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.playstation.jp/scej/title/kenran/

Text: Dr Game Design: Jo

FINAL FANTASY XI

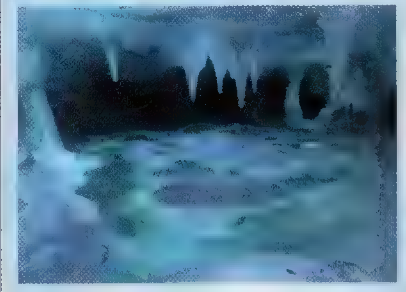
ONLINE

ファイナルファンタジーXI

プロマシアの呪縛™

无尽的冒险、谜团、战斗 尽在Vana'Diel之中！

●SQUARE ENIX●2004年秋季●ONLINE RPG●1人玩●DVD-ROM●月费1344日元●价格未定●对应PS BB Unit《FF XI》必备 网上专用●http://www.square-enix.co.jp/



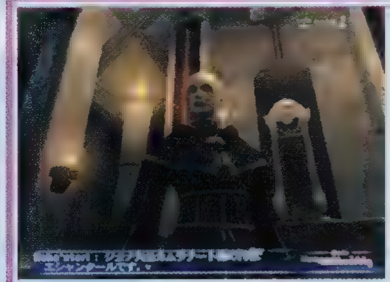
PS2上最多玩家参与的MMORPG《最终幻想XI》，自从去年推出《最终幻想XI 杰拉德的幻影》后，不断增加新舞台使冒险更为多样化。经过一年之后，新的资料追加碟《普罗玛斯亚之咒缚》即将登场！在本作中将会解开《FFXI》的世界Vana'Diel诞生之谜以及《FFXI》中所有谜题的核心部分！下面将会公开新的冒险舞台以及新NPC角色。

Ulmia 乌美雅

躺在床上的乌美雅，口中呼喊着Prisne的名字。

Tavnasian长老的孙女，是大圣堂圣歌队的优秀队员。是能用美妙歌声安抚人心的歌姬，与Prisne有谜一般的关系。

Esha'ntarl 艾莎安迪露

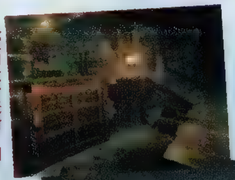


Jeuno政府中身居要职的政要人员，隶属名为艾鲁玛达机关的组织。受到大公的信赖，为大公处理各种重要的事情。虽然自称从事研究工作，但研究的内容没有人知道。

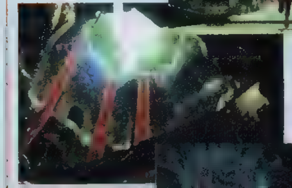
从对话中得知她负责为政府调查"虚无"的侵蚀现象。

Tavnasian 地下壕

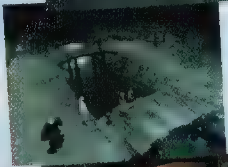
Tavnasian诸侯国作为逃生用的残余地下设施。具有一定的规模，如同废弃了的地下都市，可能曾经被兽人军残党所占领，其中的设备可保证在最低限度下人员的长期生活，地下壕究竟是从什么时期开始动工是首次考察的重点。



从室内设计来看，相信是地下壕的交易场所。

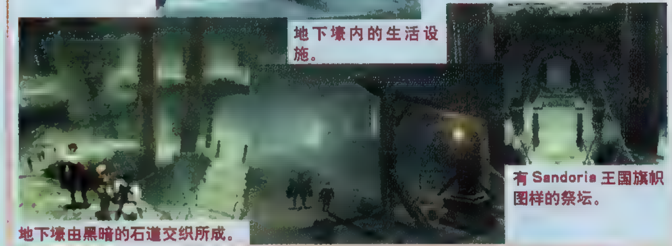


柔和的阳光从洞口穿过，是用来透光的天井吗？



从吊桥边的走廊可以隐约感到Tavnasian以往的繁荣。

地下壕中有小河流过，可以在这里垂钓。



地下壕内的生活设施。

有Sandoria王国旗帜图样的祭坛。

地下壕由黑暗的石道交织所成。

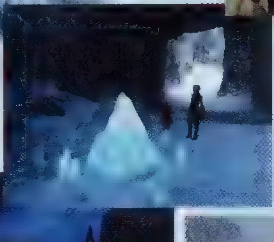
Uleguerand 山脉

位于冈大陆海拔极高的山岳地带，山道由Oku族所建。山势险要而且常年大雪，这道天然屏障可最大限度阻挡入侵者。由于Oku族航海技术不成熟，因此退居北岸大陆的山脉中。Sandoria的骑士曾多次与Oku族展开战斗，而该族战斗之王艾舒华古曾经在一处山崖上击倒千人，后人称之为千人坠落之崖(Thousandfall Ridge)，是相当著名的激战地。

相当寒冷的极地。

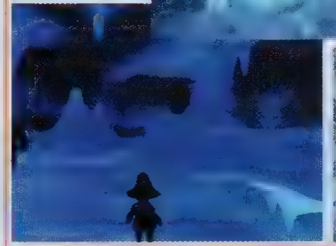
极寒之地的日出景色。

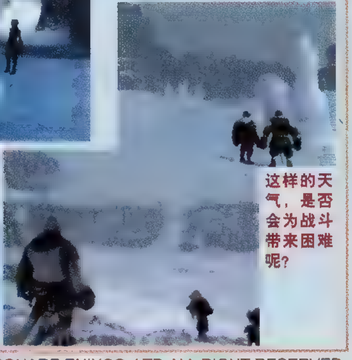
瀑布都结成了冰。



洞中发光的冰隐藏着什么玄机呢？

发出蓝光的钟乳洞。



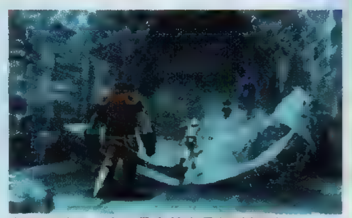


这样的天气，是否会为战斗带来困难呢？

© 2002-2004 SQUARE ENIXCO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.

Phomiuna 水道

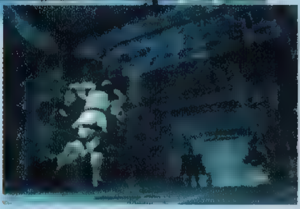
水路发达，不少诸侯国如Tavnasian都设有巨大的上水道。战前作为主要设施的引水渠，现在大部分都已经遭到破坏或废弃。在大圣堂地下的礼拜堂内，因为有强力结界，因此从来没有人知道里面藏着什么东西，最后从水道进入后发现原来里面有极为重要的圣遗物。



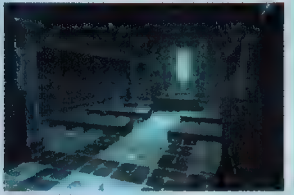
究竟是受到人为还是自然力量的破坏呢？

布满瓦砾的洞口令人进退两难。

在洞口发现有梯子。



水道中充满了阴森气息。



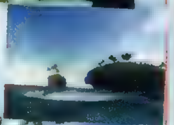
发现圣遗物？！

Bibiki 湾

位于Mindarusia大陆的东南方，曾经是渔民养殖鱼类、种植海草的地方，但在战后大部分渔民离开此地，养殖业荒废，巨大化的怪兽更将丰富的水产资源耗尽。不过最近渔业公会再次获得了湾内的渔业权，同时公会希望取得湾外美丽小岛Purgonorgo Isle的登陆权，目前正与拥有者谜之富豪交涉中。

绿水沙滩加上阳光，是相当美妙的景色。

站在船头看到的景色。

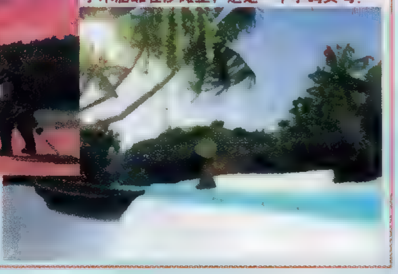


海面上出现旋涡，对于不熟悉水性的朋友相当危险。

巨大的植物生长在沙滩上。

在Purgonorgo Isle上会有奇怪的岩石柱。

南国的夕阳美景，给冒险旅途带来一丝清凉。



小木船靠在沙滩上，这是一个小码头吗？

FFXII 从未公开的画面曝光！

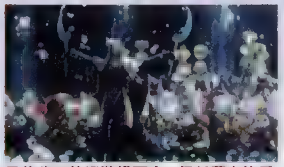
之前在E3上公开了大量《最终幻想XII》的画面，这次又得到了5张从未公开过的图片，现在就为一玩家进行介绍。

●SQUARE ENIX●2004年冬至2005年春●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●对应Dual Shock手柄，8MB记忆卡●http://www.square-enix.co.jp/

参观巡游的维艾那族

自游戏公开以来，只有主角梵是亚人种维艾那族人，而在这次的介绍中，首次公开梵以外的维艾那族人。

在《FF XII》的开场动画中，达鲁玛斯卡王国城塞都市中巡游的场面，观众中有维艾那族女性登场。

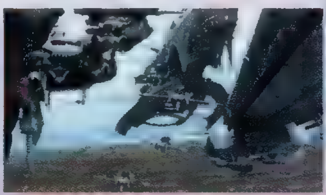


早前公开的巡游场面中，担任莫古族乐队指挥的就是维艾那族人。

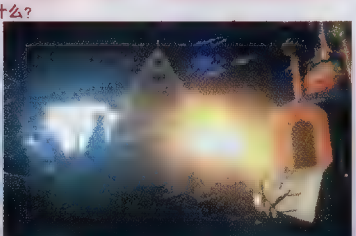
充满迫力的飞空艇登场！

主角梵一直憧憬成为空贼，而空贼所乘坐的飞空艇，不仅是自由的象征，同时更是游戏里极为重要的战斗工具。从这次公开的画面中，可以见到飞空艇的造型设计都相当别致。除了曾经公开的达鲁玛斯卡王国的飞空艇外，这次还有亚鲁基迪亚帝国的飞空艇登场！

亚鲁基迪亚帝国的飞空艇，飞空艇前方卷起的龙卷黑云究竟是什么？



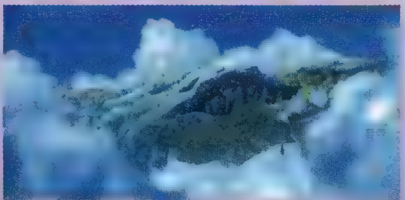
飞空艇搭载战机出击的场面，开发小组表示这类飞空艇是长达300米的巨大空中母舰。



黑夜中，亚鲁基迪亚帝国入侵达鲁玛斯卡王国的画面，城墙上有陆行鸟骑士的英姿。

浮游在天空中的大陆！

在E3播放的映像中，巴尔弗雷与梵驾驶着飞空艇向着这块被云海掩盖，浮游在天空的大陆进发，究竟这一片隐藏的神秘大陆，存在着什么秘密呢？玩家需要留意日后的续报了！



在云端出现的浮游大陆，会是一个什么样的地方呢？在画面里，一艘飞空艇已降落在这片大陆之上，究竟是谁先抵达了呢？

最终幻想XII

Text:猫部 Design: Kennie

商品发售时的外包装。

既然《幻想水浒传IV》是一款以大海为舞台的作品，当然会有不少纵横大海的海盗登场，本次就介绍其中两位海盗给各位认识，他们同属一个海贼团，各自都有不同原因和目的成为海盗。对于身为海上骑士团成员的主角而言，他们二人究竟是敌是友呢？

幻想水滸伝® IV

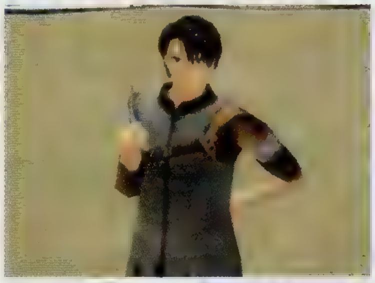
© 1995 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo
※图为开发中画面

●KONAMI●预定8月19日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量99KB
●7329日元●http://www.genso.com/IV/●DUAL SHOCK 2, 8M记忆卡

Text: MINAMOTO Design: Kennie

幻想水浒传IV

新登场角色


海盗斯高特手持一件小型武器，似乎是像“手里剑”一样投掷式的武器。

斯高特和夏威尔是同一海贼团的成员。

沉着冷静的斯高特，将带给主角怎样的影响呢？

自视武艺高强的夏威尔，经常面露不满的神情。

夏威尔、斯高特、干比组成的小队，负责对基加进行支援。

夏威尔

——天性凶猛的海盗，与斯高特和干比一起支援基加。

斯高特

虽然偶然也会出错，但基本上是位冷静谨慎的男子，是基加的部下。

基加

斯高特和夏威尔就是基加海贼团的成员，现阶段单凭已公开的一幅游戏画面可以看出她是一位美女剑士，然而其他设定资料还不明确，估计她的身份应该是海贼团的首领人物。

威严的基加，与主角在什么情况下相遇？

海贼·协力攻击

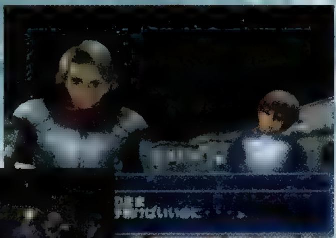
附图是夏威尔和斯高特联手发动攻击的画面。当夏威尔挥舞长剑攻击对手之后，斯高特站在较远位置投掷小刀，完美地做出“协力攻击”。

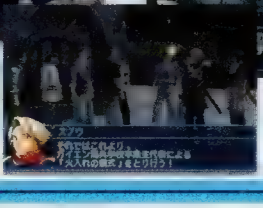
由于斯高特擅用投掷武器，因此战斗时应站在离敌人较远的位置。

一切从骑士诞生祭开始

故事开始于“佳安海上骑士团”要塞，主角是骑士团的训练生，经过一天的锻练后，正准备参加称为“骑士诞生祭”的盛典，而不久之后他的冒险旅程也会展开。

故事的主角和其他骑士团成员。


明天便会成为骑士团正式的团员，二人心情非常兴奋。


点火仪式，主角的队友史莱被选为代表。

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

© 1996 JFA ©2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

荷兰联赛球队实名登场！

最新情报大公开！

足球游戏迷最期待之作《WINNING ELEVEN 8》，又有进一步的新内容公开啦！在本作中，荷兰联赛所属的球队将会以实名登场！另外训练模式也会追加多个部份，不论是系列作的老鸟还是最初接触的初心者，必定都能体会当中的乐趣。

球员的动作和球的物理性变得更真实！

- ●KONAMI ●8月5日 ●SPT ●1至8人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
- ●7329日元 ●http://www.konamityo.com/we/ ●对应多人用分插器

3队注目的荷兰联赛队伍

本次KONAMI取得了游戏化的实名版权，实现了把荷兰联赛队伍的完全实名化。对于这些荷兰联赛的劲旅，大家对他们的认识又有多少呢？以下便介绍一下荷兰联赛的三强队伍吧！

1998-1999年代荷兰甲级联赛的冠军，近年成绩比较沈寂，但经过与宿敌阿贾克斯的比赛之后，再次掀动起了球队和支持者的激情。

拥有2003-2004年神射手——来自塞黑的国脚前锋凯兹曼以及荷兰新星罗本，近年涌现出大量注目的球星。

2003-2004年度荷兰甲级联赛冠军，瑞典国脚伊布拉西莫维奇所属的球队，近年经常与PSV争夺联赛锦标。

实名登场的荷兰联赛队伍

阿贾克斯	PSV 埃因霍恩
费耶诺德	AZ 艾克马尔
海伦维恩	洛达 JC
杜云迪	威廉二世
RBC 罗辛达尔	乌德勒支
NAC 布雷达	RKC 华域克
NEC 尼美根	格罗宁根
海牙	维迪斯
禾伦登	兹沃勒

日本代表和U-23也完全收录

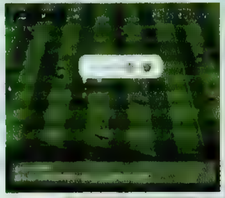
本作中还会完全收录在日本备受关注的日本代表队，而曾在雅典奥运预选赛上活跃的日本U-23代表队也会出现。透过球员的任意编成，玩家可以自由地组成一支自己喜爱的日本队哦！

以06德国世界杯为目标的日本代表队

以奥运金牌为目标的日本代表队

TRAINING MODE大幅变更！

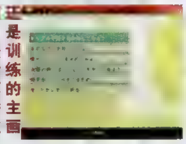
系列作中让玩者进行练习的TRAINING MODE，在本作将会有极大的改变！当中除了以往的Challenge Training外，还有新登场的两个模式Situation Training和Beginners Training。有了这两个新模式後，可以令玩者的技术变得更加纯熟。



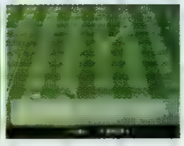
Training Mode中还附加了操作说明，非常亲切。

★SITUATION TRAINING

在新追加的模式中，以这个Situation Training最能考验玩者的技术。训练的内容除了最基本的铲球、传球等外，还有各种能增进玩家技术的项目。《WE》的初心者可以当作基本练习的最终教材，中级的玩者也可以当作令技术更趋成熟的特训来使用。通过训练让技术磨练得更完美吧！



这是训练的主画面，从这里会衍生出更多的项目。



来练习一下传球最佳的落点吧。

★BEGINNERS TRAINING

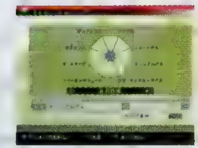
也有按照指示进行操作的部份。

新追加的另外一个训练模式Beginners Training中，甚至连足球的有关知识都可以学习到，当中除了有专为初心者而设的训练外，还有对足球的各种规则、阵形所起到效用、以及在比赛中出现的各种细微事情等进行解析说明。如果您是刚接触足球的初心者，完成此训练后必定获益良多。

从新学习足球的基本规则吧。

★CHALLENGE TRAINING

在此训练中，可以挑战各种训练设定，有铲球、传球、定位球等，一些基本的操作也可以在这里练习。每个项目都设定了5个难度，对自己技术充满自信的玩者必定要一试啊！此外，在该训练模式中所得到的成绩，还可以放在网上与日本的高手进行比较。



每个项目都可确认自己的成绩。

世界足球胜利十一人8

Text:小志 Design:MW

●ATLUS●预定7月15日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量305KB●7329日元●http://www.atlus.co.jp/

数码恶魔传奇 同调化身

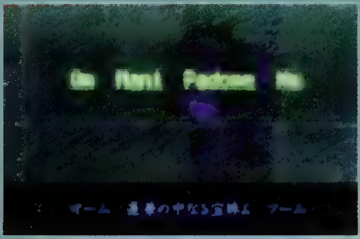
Text:义经 Design: Siulau

DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー

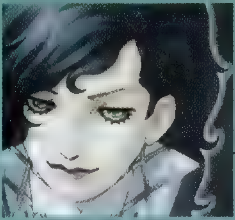
以往为各位玩家介绍过"《真·女神转生》系列"最新作《数码恶魔传奇 同调化身》的登场人物与游戏系统资料。本期将会为各位玩家介绍游戏初段流程，系统画面和战斗部分的简介。

以法律与秩序支配扎古沃特的卡鲁玛教会到底是何方神圣？

统领扎古沃特内所有人类的组织——卡鲁玛教会，创造出世界的规律，指示EMBRYON等社团互相残杀，引导他们前往至上的世界NIRVANA，运用名为"TAG RING"的情报末端，掌握人类的一举一动，迷宫内的所有设施都是由卡鲁玛教会所设下的，表面上一切都准备妥当，加上敌之不足的规则，教会到底希望人类追求什么呢？



与卡鲁玛教会有关的"天使"？



>>>>>>>>>>>>>>>

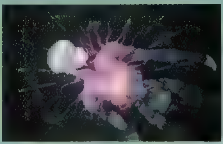
在沙菲等人被卡鲁玛教会召集时，发出"吞食"指令的人物，拥有扎古沃特的人类所没有的黑发。而同样黑发的莎拉，与ANGEL到底有什么关系？

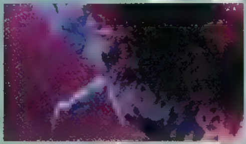
ANGEL

初段剧情率先公开

>>>>>>>>>>>>>

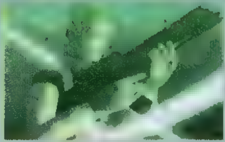
以至上的世界NIRVANA为目标，让变成恶魔的人类互相吞噬，而在前面等待着他们的到底是天国，还是地狱？马上为各位玩家送上这款"《真·女神》系列"最新作的剧情简介。





开场画面

故事从主角沙菲一行人获得恶魔力量开始。被光球刺穿身体，化身成恶魔，并开始不断地吞噬周围的人类……



前往EMBRYON大本营

在开场画面过后，场景就会转到EMBRYON的基地，玩家可操纵主角沙菲在基地内自由探索。

前往斯迪斯特那

离开基地后，画面就会转移到基地所在的姆拉达那。主角可以从这里前往扎古沃特世界的其他地区。只要和沿途上的人交谈，就可以得知前往其他地区的方法。

潜入哈利Q的基地ASSIGNMENTS

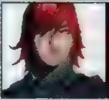
当进入敌方阵地后，敌人就会出现。迷宫内的移动系统，与前作《真·女神转生III 夜想曲》一样，以第三人称视点在立体迷宫内进行冒险。解开迷宫的种种机关后，就可以到达最深处与敌方的首领决战。

初段战斗确认！

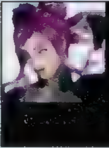
在最初的迷宫ASSIGNMENTS，登场的敌人并不算强，其中部分敌人还有特定的魔法属性弱点。玩家可以在实战中熟悉并掌握系统的基本用法，并了解系列独有的"PHASE TURN BATTLE"与"WAIT SKILL"使用方法。

角色初期技能

沙菲 主要运用"水"的力量，可使用初级的冰结魔法与特殊攻击。另外还有用来吸食经验值的特殊技能和物理属性的必杀技。



希特 以直接攻击系的技能为主，同时还可以使用"火炎"属性的特殊技。



艾路捷娜 游戏初段唯一懂得回复魔法的角色。除此以外，还可以使用初级的火炎属性魔法和解除异常状态魔法，以及调查敌方资料用的特殊技"DEVIL ANALYSIS"。

状态菜单公开

在用来调查角色能力，使用各种道具的状态选择画面中，玩家可以自由选择想要习得的技能，还可以更换出战的成员。用适当的技能互相配合，还可以使出合体攻击！

©ATLUS 2004

© CAPCOM CO., LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED

ROCKMAN X COMMAND MISSION

ロックマン エックス コマンドミッション

"《洛克人X》系列"经过多年进化，先后加入ZERO、AXL等人物，故事性越变越强，现在足以推出一款RPG游戏。本次《洛克人X 队长任务》围绕着REBELLION军团与X等人的"FORCE METAL（能量矿石）"争夺战，拉开故事序幕。本期率先介绍REBELLION四大主脑人物，FINAL STRIKE及各人物的ACTION TRIGGER。

"REBELLION军团"四大主脑

三干部　薛卡菲 SCARFACE

[illegible]

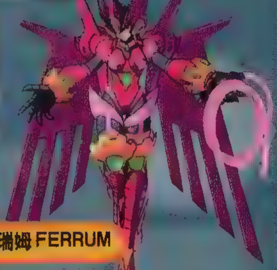
总统　艾斯朗 IPSYRON

[illegible]

[illegible] REBELLION 的主要成员之[illegible]

三干部　波洛 BOROC

以前是一位音乐家，破坏音波是他的武器，喜欢将快乐建立在别[illegible]惜夺去同伴性命。



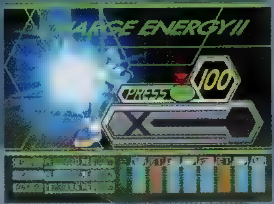
三干部　弗瑞姆 FERRUM

三人合击绝技FINAL STRIKE！

"FINAL STRIKE"是三人一同使出的超强力必杀[illegible]，进入FINAL STRIKE时，画面上方先会显示出一个准备时间，当时间倒数结束，三位角色就会[illegible]FINAL STRIKE。

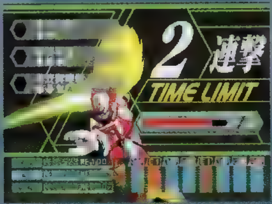
各人物都有必杀技！

[illegible]"ACTION TRIGGER（AT）"[illegible]ZERO 和 AXL [illegible]



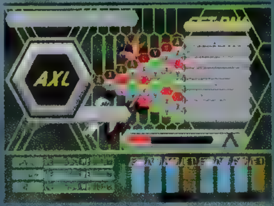
【X】AT：蓄气能量炮

[illegible]



【ZERO】AT：连环攻击

在一定时间内成功输入指令，便会向一个敌人使出连环攻击。

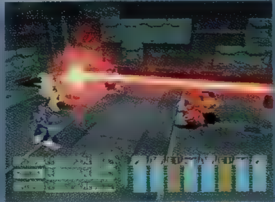


【AXL】AT：DNA转换

在限时内正确按下四个键，AXL就会转换DNA模式，变成曾击倒过的BOSS攻击敌人。

【SPIDER】AT：扑克牌游戏

[illegible]

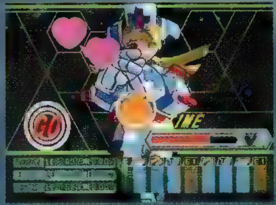


【MASSIMO】AT：连打追加攻击

[illegible]

【MARINO】AT：宝盲！

[illegible]



【CINNAMON】AT：[illegible]

[illegible]

●CAPCOM●7月21日●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●5800日元●http://www.capcom.co.jp/rockmanxcm/

洛克人X 队长任务

Text:风之使者 Design: Jo

●SAMMY●2004年秋季发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.sammy.co.jp/berserk/index.html●DUAL SHOCK 2 .8M记忆卡

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章

Text:MINAMOTO Design: Sam

ベルセルク

千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章

在漫画界大受欢迎的“《剑风传奇》系列”，预计在今年秋季推出PS2专用游戏。新作属于动作类型，玩家操纵故事主角格斯挥舞着手中的巨剑，将冒险旅途中出现的敌人一一斩杀。本作舞台是降魔仪式“蚀”举行后的世界，原作中的角色将会陆续登场。本次介绍的内容会集中在主角的动作、技巧方面。下面看到的就是其中一关开始前的精彩CG MOVIE，而游戏中出现的CG片段总长度足有70分钟以上。

© Sammy
©三浦建太郎／スタジオ我画・白泉社
©三浦建太郎／白泉社・バップ・NTV
※图为开发中画面

辅助武器的使用

按下L1键，配合○、×、△、□等其他不同按键，就可以使用几种类型的辅助武器，以下分别进行简单介绍。顺带一提，使出辅助武器后需要经过一定时间方可再次使用。

抛出飞刀

按下L1键＋○键，主角格斯会从身上取出飞刀，准确地抛向敌人。虽然飞刀的杀伤力有限，但却可以阻止对方的行动。

看准机会抛出飞刀将敌人击杀。

弩

左手的义肢换上一柄弩，与其他辅助武器不同，使用次数是根据“指示计”的剩余量来决定的。

向正前方连续射出弩箭，把攻击范围内的敌人全部解决。

炸裂弹

向前方投出炸裂弹，能够同时攻击范围内的敌人，效果非常显著。

炸裂弹的威力相当惊人，一击足以把敌人彻底消灭。

大炮

义肢换上“大炮”，能进行威力惊人的猛烈攻击。另外，在大炮发射一定时间内使用剑攻击，更有机会借助后座力使出“大炮斩击”！

一记重炮后追加攻击技“大炮斩击”。

与巨鬼的对决

袭击伊洛古村的人是“拓罗鲁”一众的重要人物“巨鬼”，其智力虽然很低，但却拥有惊人的攻击力和再生能力，要怎样应付这个敌人呢？

面对众多敌人，单枪匹马冲出重围。

连续用剑攻击，当“烙印”出现按△键做出特别动作。

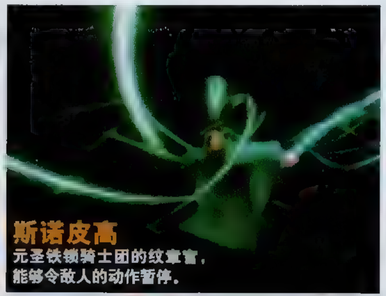
受敌人攻击而积聚力量，发动特别模式后可提升自身攻击力。

攻击敌人的弱点，可以取得意想不到的效果。

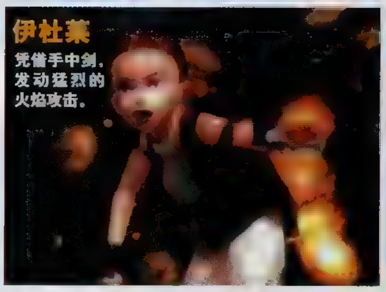
同伴支援攻击

按住L2键后配合其他按键，可以发动同伴固有的特殊能力，这被称之为“PARTNER ASSAULT（同伴支援攻击）”。“PARTNER ASSAULT”与辅助武器一样，使用过一次后需要经过一定时间方可再次使用。

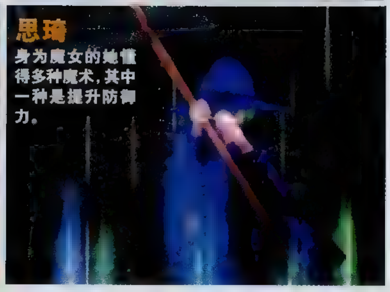
巴克
妖精巴克拥有回复体力的能力。



斯诺皮高
元圣铁锁骑士团的纹章官，能够令敌人的动作暂停。



伊杜莱
凭借手中剑，发动猛烈的火焰攻击。



思琦
身为魔女的她懂得多种魔术，其中一种是提升防御力。

两位PS2版原创角色大公开！

街机版大受好评的《罪恶装备 鶍》即将推出PS2版，《鶍》导入了4人同时对战和多线战斗，PS2版更会追加各种原创模式及两位新角色，本期将为大家介绍新角色的故事背景，并公开大量战斗画面。

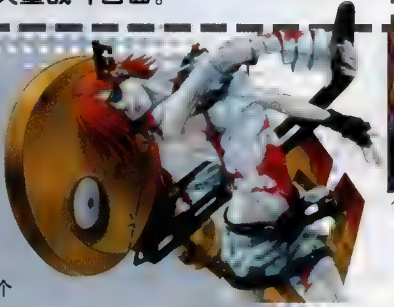
© Sammy /ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd
© Sammy 2003 ALL RIGHTS RESERVED

↑两位新角色登场！

↑A.B.A对ROBO-KY。

↑决战一触即发！

A.B.A



PROFILE

身高：174cm
体重：34kg
血型：混杂有水银的神秘液体（输血时需要普通血液）
出身于：FRASCO研究所
诞生日：不明
兴趣：观察世界，记录怨之笔记，达成个人计划
重要东西：柏拉基斯、自己、锁匙形状的物体
讨厌东西：邋遢的人类、没有朋友想法的人类

STORY

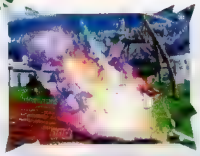
在远离小村的山顶有一座名为“FRASCO”的研究所，里面的管理人兼医生，倾其一生研究人工生命体，最终创造出“A.B.A”。但在A.B.A就要醒觉时，军队强行带走了医生，A.B.A就这样在FRASCO闲置了十年。有一天A.B.A突然醒来，自行整理设备，令自己的生命得以维持。并走出研究室来到外面的世界，寻找象征打开新世界的“锁匙”。她手持的武器，形状酷似锁匙，A.B.A称它为“柏拉基斯”。

↑输入指令使出连续技。

↑改变武器的形态。

两种模式变换

A.B.A的武器“柏拉基斯”在战斗中可变成两种形态，其中一种形态时可使用A.B.A独有的“输血包”，但实际作用不明。而不同形态会影响A.B.A使出必杀技。


↑留意画面下方显示了“输血包”的数目。

↑觉醒必杀技！巨大锁匙从地面钻了出来。

ROBO-KY

STORY

由某组织科学家开发的人型兵器，利用前次大会和圣战时收集到的KY资料，开发出“ROBO-KY”。简单来说就是一个复制KY。性格冷酷无情，对主人（博士）绝对忠诚，它与真正的KY有什么不同呢？

←前冲使出必杀技，击中还会增加电力。

独有的电力槽

ROBO-KY的TENSION槽与其他角色不同，实际上是电力槽，使用必杀技需消耗一定电力，而电力的多少也会影响必杀技的威力。

→电量会影响必杀技的威力和距离。

↑觉醒必杀技！心之一击。

←觉醒必杀技！驮目乱舞。

【《鶍》各项资料】

●登场角色……22人：PS2版可使用的角色包括街机版20人及本期介绍的两位原创角色，共22人。
●使用按键……5个键：按键包括拳、脚、斩、重斩及4人对战专用的振向键（震开键），共5个按键，振向键用来震开敌人，防止被前后挟击。
●能量槽数目……4条：包括有基本的“体力”槽，储气令对手弹开的“BURST”槽，影响受伤程度的“GUARD BALANCE”槽，以及使用觉醒必杀技必要的“TENSION”槽。
●游戏模式……5种以上：由新增的横向动作GG BOOST模式数起，还有ARCADE、对战、练习和COLOR EDIT等多种模式。

【开发总监菊池政臣的描述】

PS2版会增加大量耐玩要素，“GG BOOST”就是其中一个例子，还有两位全新原创角色参战，《罪恶装备 鶍》绝对是期待之作！

【家用版《罪恶装备》系列年表】

系列的始创作品《罪恶装备》于98年在PS推出，之后的作品都是先推出街机版，再移植到各家用机，而家用版也都收录了各种原创要素。本次《鶍》也不例外，PS2版还会增加原创角色、原创模式等要素。

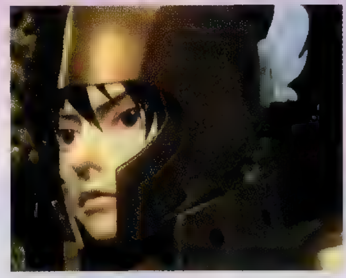
游戏名称	机种	发售日
《罪恶装备》	PS	1998年5月14日
《罪恶装备 X》	DC	2000年12月14日
《罪恶装备 X Plus》	PS2	2001年11月29日
《罪恶装备 XX》	PS2	2002年12月12日
《罪恶装备 XX Sharp Reload》	PS2	2003年7月31日
《罪恶装备 XX Sharp Reload》	XBOX	2004年4月29日

●SAMMY●7月29日●FTG●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量236Kb
●7140日元●对应手柄分插●http://www.guiltygearx.com/ggx/awisuka/

Text:风之使者 Design:siulau

挑战不可思议的多鲁亚加之塔！

红白机经典游戏《多鲁亚加之塔（DRUAGA 之塔）》的世界观与《不思议之迷宫》游戏系统融合起来，摇身一变成为《多鲁亚加之塔～不思议之迷宫》。本作导入了大量前所未有的新系统，角色造型采用可爱的Q版风格，不论你是多鲁亚加还是不思议迷宫的 FANS 都值得留意！



THE NIGHTMARE OF DRUAGA™
ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ
不思議のダンジョン

© CHUN SOFT © 1984,1985 NAMCO LTD.Character Design by Takeshi Okazaki. © ARIKA CO.,LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED

●NAMCO●7月29日●RPG●1人玩●DVD—ROM
●记忆容量 444 KB●7329日元●http://www.namco.co.jp/

系统确认

本作的游戏系统以《不思议之迷宫》为基础，另外还加入了一些新要素，令游戏更耐玩、更有趣！

打破传统的回合制

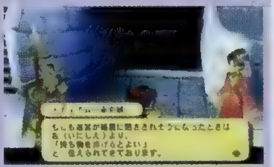
与《不思议之迷宫》传统的回合制有所不同，速度快的角色有机会再次做出攻击。

千变万化的迷宫结构

完成过的迷宫，可以使用锁匙进入，但再次进入时，地形会发生变化，更有可能遇上强敌。

伊斯坦之守护

受迷宫里邪气的影响，随着回合数的增长，基路身上发出的光会越来越弱。

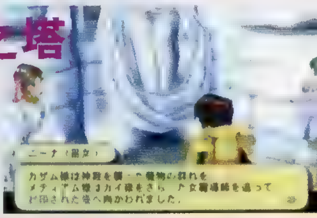


分支剧情

除了主线故事，还可接受村民的委托，进入一些分支剧情。

序盘故事：基路再次踏进多鲁亚加之塔

多鲁亚加战役过去三年，巴比尼姆帝国渐渐复兴。在勇者基路和嘉儿婚礼的前夕，市镇上突然出现了怪物！基路披甲上阵讨伐怪物，这时嘉儿留在神殿躲避。然而一个蒙面的女魔导士趁基路不在，偷偷潜入神殿掳走了嘉儿，向着多鲁亚加之塔逃去。基路再次穿上黄金战甲，勇闯多鲁亚加之塔。

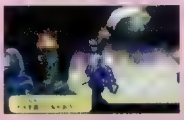


◆序章◆

基路在多鲁亚加之塔发现了通往地底的楼梯，为了救出心爱的嘉儿，他决定单独潜入地下迷宫，挑战危险的怪物巢穴。

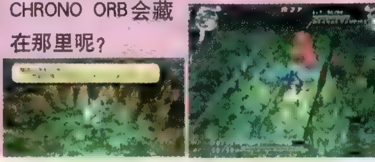
◆第1章◆

基路从未踏足过地下迷宫，只好鼓起勇气搜索。结果在地下10阶发现了掳走嘉儿的女魔导士，但基路不幸中了魔导士的法术，奄奄一息。如“《不思议之迷宫》系列”一样，在迷宫里会找到武器、防具以及各种道具，监定之后便可拿来使用。



◆第2章◆

基路醒来时，发觉自己身处市镇上的神殿。记得女魔导士透露过“CHRONO ORB”的事，想救嘉儿就先要前往地下洞穴找出CHRONO ORB。地下洞穴原来别有洞天，里面是个地底森林，究竟CHRONO ORB会藏在那里呢？



登场角色大公开！

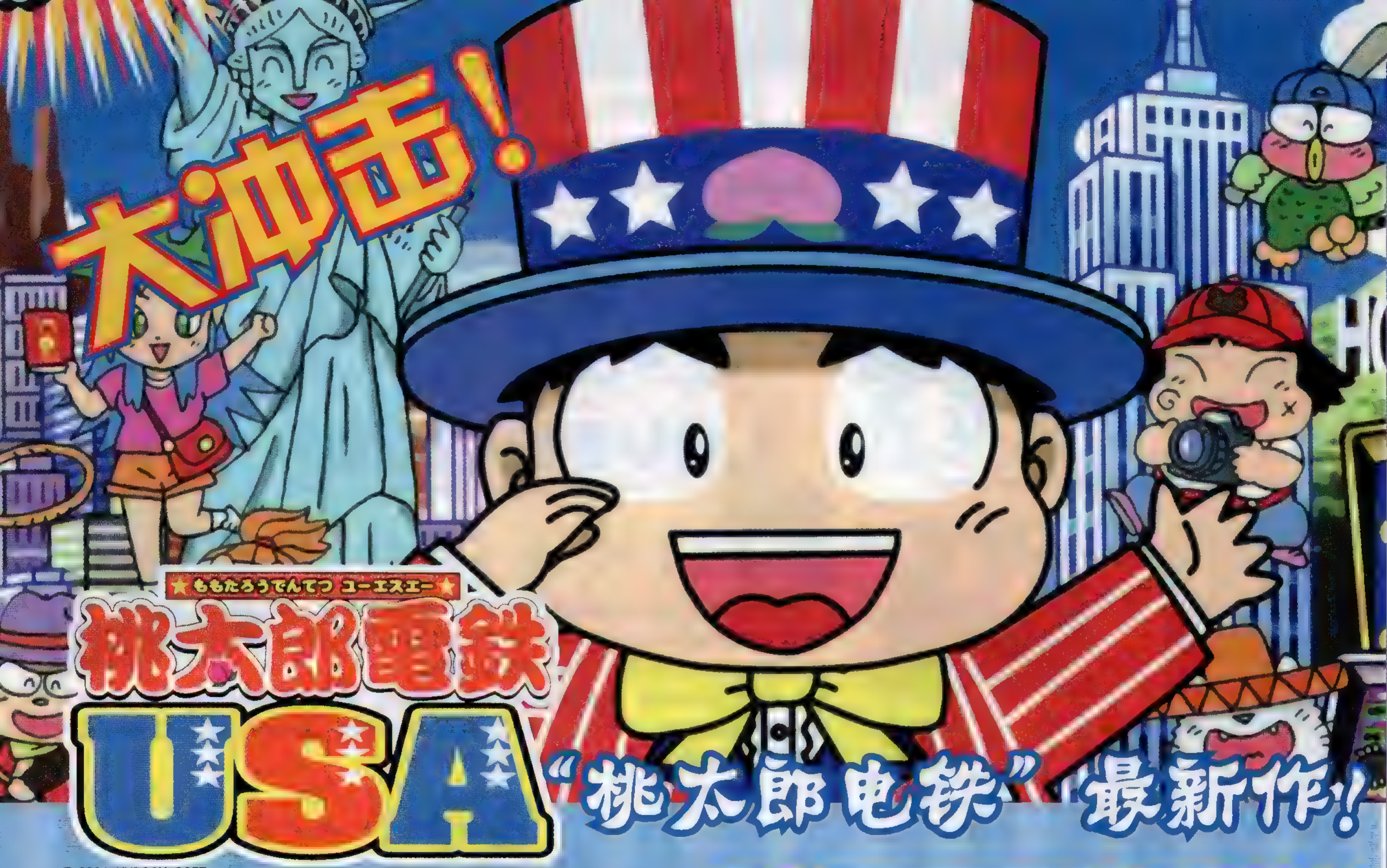
主角 基路
身穿黄金战甲的勇者，为救嘉儿和巴比尼姆帝国，勇敢地向黑暗盟主多鲁亚加挑战。

女主角 嘉儿
伊斯坦神的巫女，与基路大婚前夕，被突然出现的魔导士掳走了。

女魔导士 薛卡多
掳走嘉儿的元凶，她轻轻施法就击倒了基路，究竟弱点在那里呢？

各种怪物
本作有超过100种怪物登场，它们的种族、攻击方法、能力和属性各有不同。了解怪物的特性，向弱点对症下药才是常胜之道。现在欣赏一下冈崎武士笔下的Q版怪物造型吧！

Text：风之使者 Design：MW



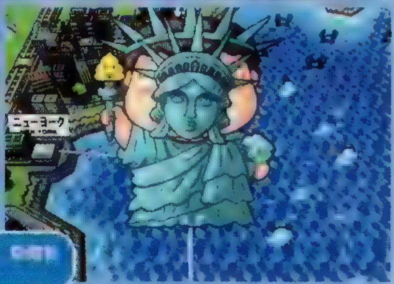
© 2004 HUDSON SOFT
※图为开发中之画面

● HUDSON ● 2004年冬 ● TAB ● 媒体未定 ● 记忆容量未定
● http://www.hudson.co.jp/ ● 对应 DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

超人气系列飞越日本抵达USA！大量美国的著名都市闪亮登场！

大受欢迎的《桃太郎电铁》最新作公开！游戏舞台将会横渡太平洋，抵达彼岸的美国，全新要素的《桃铁USA》，绝对令人期待！

"《桃铁》系列"最新作的舞台，将会由日本移师到美国！这个比日本大25倍的巨大国家，拥有全世界最长的铁道网，而且还有大峡谷、自由女神像等等大量的观光景点。在这个幅员辽阔的美国，《桃太郎电铁》将会变得更有趣！



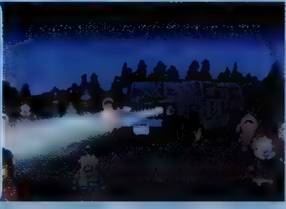
发现拉斯维加斯！可以在赌场游玩吗？

美国版贫穷神出现？！

这个大富豪究竟是何方神圣？

在美国当然要使用美金啦！

《桃铁USA》的舞台是美国，购买物品当然不是使用日元而是美金啦！而本作将会有很多以往系列没有的物品可供购买，令玩家有新鲜的感觉。



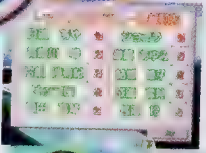
桃太郎电铁USA
Text：猫部　Design：Simon

© AOI NICHIMAT... OHKI KANOH/PUBLISH... BY ENTERBRAIN,INC. © PrincessSoft

らぶドル Lovely Idol

由ENTERBRAIN与PRINCESS SOFT合作推出，以培养偶像为题材的育成SLG+AVG作品《LOVELY IDOL》。游戏中玩家将会扮演偶像们的经纪人，安排她们每日的培训课程，培育她们成为真正的大众偶像。

● PRINCESS SOFT ● 暂定2004年发售 ● SLG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 7140日元 ● http://www.oaks-soft.co.jp/princess-soft/

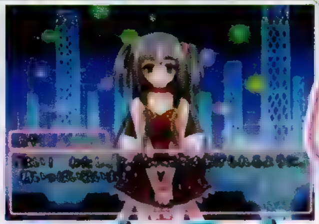


游戏流程简介

《LOVELY IDOL》中玩家将扮演一间艺人事务所的职员，担任12名偶像的经纪人工作。这12名女孩都是刚出道不久的新人，主角的目标就是将她们推上演艺界的顶点。

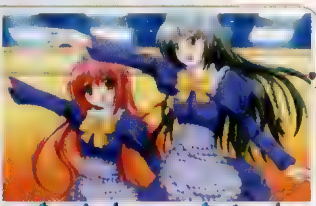
在游戏的过程中，玩家要编定每人每天的行程，通过不同的课程安排，来提升各人的能力。而随着能力的变化，更会发生多种不同的剧情。在一个月的时间里，除了要协助她们成为巨星外，还可以与她们发展亲密的关系。

第一期成员



日渡亚矢

外表看来非常柔弱，有如妹妹一样的少女，令人想要保护她。唱歌能力与表现能力方面，拥有作为歌手值得期待的资质。

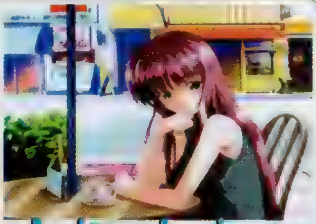


北条美奈 北条知奈

以“美少女”、“双子”与“女佣”三种身份同时结集的组合。姐姐美奈举止温文大方，对于小事很快就会忘记，是位乐天主义者。妹妹知奈则是一位好胜的完美主义者，与姐姐形成鲜明对比。二人一同活用各自的魅力，在歌唱以外还能有多方面的发展。

进藤步美

被称为“演歌界期待已久的新人”的演歌界偶像。不论外表还是歌艺，一点也不像是新人。由于父亲喜欢演歌而自小受到薰陶。



片桐沙有纪

拥有眉目清秀的面容与突出的身材，模特儿部门专属的偶像。外表给人冷淡的感觉，然而其实是位内心温柔的女性。

有栖川唯

不论何时何地都充满朝气与笑容的女孩。外表看来虽然有点像小孩，却意外地拥有坚强的意志，对于工作意识强，有相当旺盛的精力。

第二期成员

结城瞳子

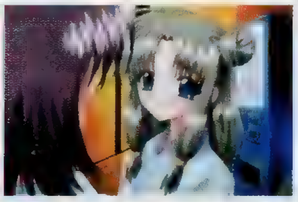
母亲是前知名偶像，作为第二代偶像自然受到来自四周的关注。从小开始受到专门的音乐教育，为了成为偶像，而不惜付出一切。

浅见响 大路雫

《LOVELY IDOL》里唯一一对儿童偶像，是一对充满活力的组合。在同年代中小学女孩间，相当受欢迎。最近在综合节目的登场率不断增加。对于工作的事情，基本上都是凭个人兴趣。

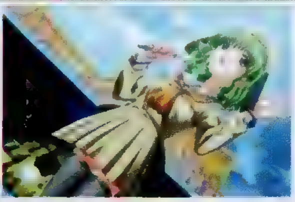
长泽玲

原本是一名赛车女郎，拥有一幅突出的身材与端庄的外表，是一位备受瞩目的超级模特儿。



藤田真琴

以喜爱时代剧的观众为范围的偶像。本人对于时代剧也相当热衷，服装与发型给人一种江户时代民间女孩的感觉。



成濑雪见

拥有“声优学校特待生”经历，除了声优以外，还经常担任节目的主持。虽然年纪轻轻，但已掌握所有担任司仪的技术。

可爱甜心 Text:文挺 Design:SL

斑雾 -MURAGIRI-

© 2004 INTENCHANNEL LTD./LONGSHOT&HIDERO HORIBE

由去年 INTERCHANNEL 推出的异灵 AVG《INTERLUDE》原班开发人马制作的新作《斑雾》将于明年春天推出。以古代日本的神话传说与神秘杀人事件为题材，展开一连串紧张刺激的故事。

登场人物一举公开

佐伯和哉

基于大学预备校生的想法，因发觉自己与身为女大学生的恋人里子的生活时间不协调而颇感焦燥不安。因与伊势教授认识之后，而被卷入一连串关于"转生古代神灵魂"的神秘事件，令他的命运面临重大的转变。

星美里子

佐伯的恋人，进入大学后一改高校时代内向的性格，变得积极起来。由于拥有大学生的思维模式，成为大学声后以大姐姐的态度对待佐伯，不过实际上是个喜爱撒娇的女性。

萩野香月

高校时代与佐伯和里子就读同一所高校的预备校生，一直以来单恋着佐伯。外表看起来态度嚣张，但性格却意外地纯真。本来拥有升上大学的能力，然而为了与佐伯在一起而刻意继续就读预备校。

真岛缘

美容师专门学校的学生，性格比较孤僻，经常与他人保持着一定距离，然而却在对于胜负优劣与受人恩惠等方面异常地在意。对于学校的课程安排与一般规定，则有一些抗拒的倾向。

伊势忠文

被称为"教授"的异端考古学者。在研究古代大和王朝以前的诸神时，发现了这段历史中所隐含的悲惨事件。对待女性相当残暴。

仙堂秋保

与佐伯同班的预备校生。是一名旧书店的少东家，厌恶女性，却喜欢沉迷于古书的世界中。说话经常引用古今东西的典故，没有几个人能真正听明白他在说什么。

[illegible]

与佐伯就读同一所预备校的女性，性格超乎常人想像的纯真，与她那危险的言行和露出度很高的着装很不协调，往往令周围的人经常感到相当疑惑。和 野香月比较友好，经常替香月碰到的问题想办法。过去与真岛缘相识。

藤泽园

与里子同班的女大学生，从开学起就与志趣相投的里子成为好友。对外表变得美丽，但没有自信的里子提出了种种建议。由于为人充满好奇心的关系，对任何事物都不会感到畏惧。

日前未千

所属于日本政府的某秘密组织，专门负责进行外部工作。直接接受长官的命令而展开行动，执行各种特殊的任务。

小野寺康盛

与佐伯同班的预备校学生，外表看似是一位爱好运动的人，实际上只是喜欢在格斗技中心消磨时光。对待他人拥有相当的包容力，不过却不太喜欢把自己的好恶表现出来。

[illegible]

香月的友人，就读于同一所预备校的富家小姐，性格嚣张，自以为是，却拥有着高贵的气质。在恋爱方面，对男女关系相当随便，喜欢将数名男朋友当作奴隶般使唤。

田美香穗

在政府机关工作的薰子的后辈，原本是一名反叛的青少年，不过现在以认真办事为目标。经常讲些不该说的话，让他周围的人感到很困惑。

峰岸薰子

箭杜氏预备校的赞助者，在政府机关工作对世间事物一窍不通的女性。她是一名COSPLAY的狂热份子。

SNAPPER

被文部科学省的外务团体——重要文化财产管理委员会所雇用，专门解决各类事件的专家。处理现实与虚幻间的灵异事件时，往往能发挥出优秀的才能。

● INTERCHANNEL ●暂定 2005 年春● AVG ● 1 人玩● DVD—ROM
●记忆容量未定●价格未定● http://www.interchannel.co.jp/

斑雾

Text:义绍 Design:sam

© 2004 Nintendo／TOSE（图为开发中画面）

伝説のスタフィー3

与妹妹携手展开新的冒险！

传说的斯塔菲3

●任天堂●8月5日●ACT●1至2人玩●卡带记忆
●电池记忆●4800日元●http://www.nintendo.co.jp/

可爱的斯塔菲又来了！本次已经是这个系列的第3作了，为了配合新的舞台——大海，更会加入大量新角色，带给玩家前所未有的新鲜感！

[illegible]了妹妹斯塔碧和众多伙伴[illegible]的冒险肯定会更加精彩刺激！

主要角色一举公开！

奥克拉
不断在海中干坏事的麻烦家伙奥克拉，这次又从壶中逃脱了！而且连壶也破坏了，到底要怎样才能把他捉住呢？

蚌介
与斯塔菲一同行动的伙伴，但却因害怕受伤而使斯塔菲陷入危机，看来他很胆小哦！

斯塔碧
可说是斯塔菲的女性版，其实是他的妹妹，满口与哥哥不同的关西口音，对人的态度十分轻蔑，最吸引人的反而是头上的红色蝴蝶结。

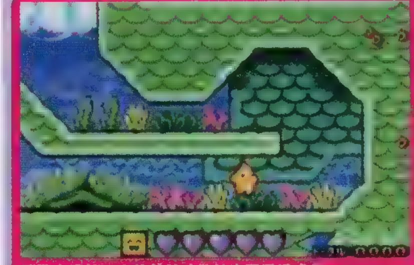
美人鱼
在贝壳中的同伴，能回复斯塔菲的体力。

龙虾爷爷
大海的长老，会提供各种有用的情报给斯塔菲。

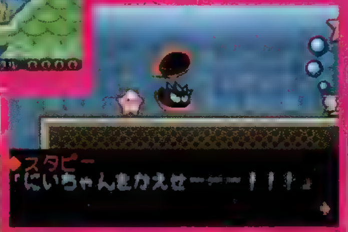
斯塔菲
游戏的主角，是天界之王爸爸星和妈妈星所生的儿子，虽然稍微有点懦弱，但仍努力不懈，其行动在影响着天界的未来。

斯塔碧的特性

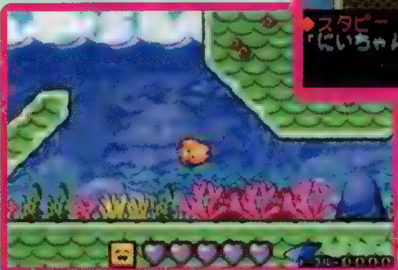
跟随着斯塔菲和蚌介追踪奥克拉的斯塔碧，在冒险途中也会成为玩家能操作的角色，到底她会有什么有趣的动作？绝对值得期待！



要配合兄妹二人的特性才能够克服重重难关。

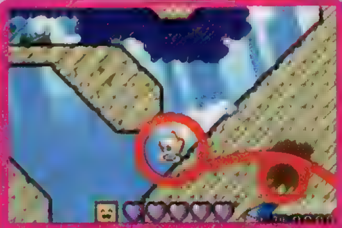


斯塔菲竟然被奥克拉抓[illegible]



[illegible]己特性的[illegible]，也少不了[illegible]伴的[illegible]

斯塔菲的可爱动作



[illegible]

在本作中斯塔菲会有各种可爱的动作，包括可匍匐在地面通过狭窄的场所，以及高速冲下斜坡等地形的疾冲等，除了实用之外，斯塔菲的动作也十分可爱哦！

大量谜题向玩家挑战

在海里会有大量的新机关和各种邪恶的敌人阻碍着斯塔菲前进，大部分均要玩家开动脑筋再使用斯塔菲的独有动作才有机会通过，在这里为大家介绍其中两种机关。

斯塔菲竟然被巨[illegible]刀叉追着[illegible]诱导刀叉插在[illegible]至高处呢？

[illegible]面藏着什么秘密呢？

Text:Dr. Game Design:sam

© 1987,1988,2004 SQUARE CO.,LTD.
All Rights Reserved.(图为开发中画面)

FINAL FANTASY I·II ADVANCE

ファイナルファンタジーI·II アドバンス

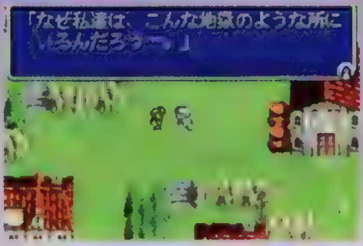
继“混沌之魂”后，游戏还收录了另一个新的追加故事。到底这个“重生之魂”有什么故事内容，而主角又是谁呢？这里便为玩家一起公开！

●SQUARE ENIX●7月29日发售●RPG●1人玩●卡带●电池记忆●6090日元●http://www.square-enix.co.jp/

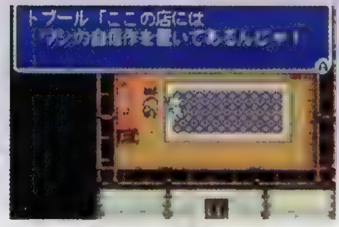
完全原创的追加故事：重生之魂全面介绍！

4英雄的新故事

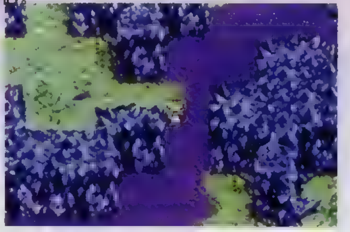
“重生之魂”是讲述《FF II》剧情完结后的故事。4名新的主角明奥、史葛、约瑟和李察会在一个前所未有的世界中进行冒险，那里的环境十分特殊，是一个不可思议的奇异空间。



在这个神秘的世界里，竟然会遇到死去的英雄们。

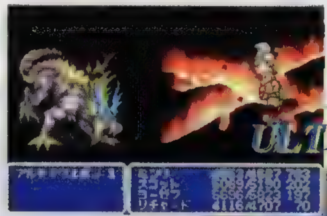


市镇上有很多被帝国军杀掉的人，莫非会碰见认识的人？


“重生之魂”世界的构造相当奇异，充满神秘感。

新登场怪物介绍！

在“重生之魂”中，会有大量不曾在《FF II》中出现的怪物，当中更不乏各位“FF FANS”耳熟能详的角色，本次便会为玩家介绍其中4种。



ULTIMA WEAPON

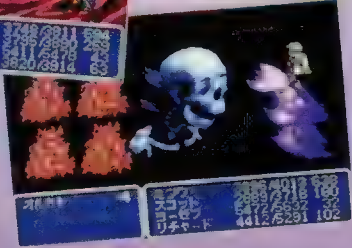
在历代《FF》中都曾登场的强力神兽，主要负责守护贵重的宝物。

钢铁巨人

全身由钢铁铠甲包裹，除了攻击力高之外，还懂得使用各种魔法。

CAITSITH

会重复使用具有一定杀伤力和追加麻痹效果的BLASTER攻击，是相当讨厌的敌人。



OCCULT

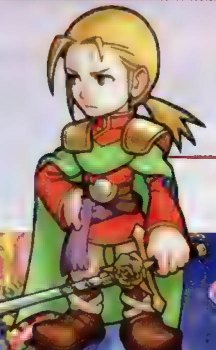
长着无数眼睛的魔法生物，懂得使用即死魔法，一不留神便会让我方陷入全灭的危机。

新生4英雄！

伟大的白魔导士——明奥

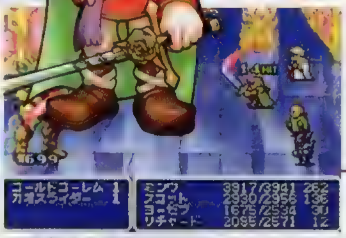
费恩王国希尔德的左右手，是一位伟大的白魔导士。他利用丰富的知识和经验，成为叛军的指导者，而在“重生之魂”中他的魔法也会成为冒险时的“瑰宝”。

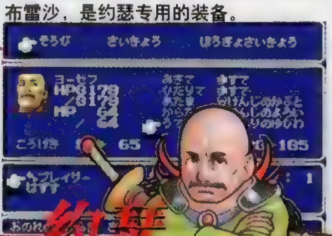
明奥的专用武器星屑之杖，在战斗中使用可放出强力的魔法。



高傲的王子——史葛

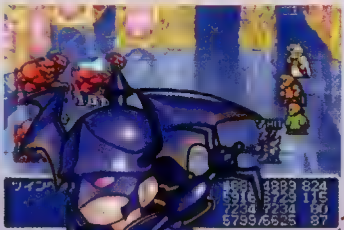
卡修安国的王子，也是哥顿的兄长，在祖国受到帝国侵略时，奋勇抵抗直至最后，结果不知去向，他出色的剑术将在战斗时发挥极大的威力。


野蔷薇是史葛专用的长剑，装备后可提升“力量”和“知性”。


能大幅度提升“力量”和“体力”的笼手布雷沙，是约瑟专用的装备。

充满正义感的战士——约瑟

受公主希尔德所托，四处寻找魔法金属“秘银”的叛军战士。拥有充满正义感的行动准则和强健的体魄，成为队中极受信赖的同伴。



最后的龙骑士——李察

被柏拉米基亚帝国军赶尽杀绝的迪斯特龙骑士团最后一名成员，在故事中手持代表龙骑士的长枪，凭借冷静的判断力作战。

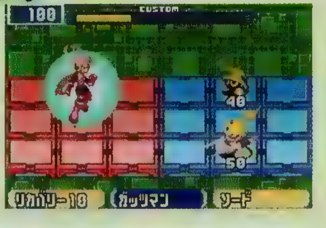
凭依飞龙灵魂的飞龙之枪，可大幅提升持有者的“速度”和“力量”。

最终幻想 I·II ADVANCE
Text:Dr Game Design:Kennie

洛克人EXE最新作！验证4大进化点！

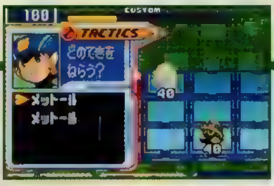
●CAPCOM●8月6日●RPG●1人玩●卡带●卡带内置记忆
●普通版5040日元(连同BATTLE CHIP GATE版6279日元)●http://www.capcom.co.jp/rockmanexe/

大受日本小孩子欢迎的“《洛克人EXE》系列”，将会在今年8月6日推出该系列的最新作《洛克人EXE4.5 REAL OPERATION》，本作以全指挥式的玩法进行战斗，可使用13位网络英雄，集系列之大成于一身。



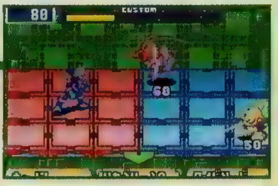
进化❶ 全指挥式的战斗

本作的战斗采用全指挥方式（OPERATION BATTLE），玩家扮演指挥官，下达命令指挥网络英雄作战。若购买连同BATTLE CHIP GATE的版本，便可将BATTLE CHIP插入BATTLE CHIP GATE，令战斗更加有利，当然没有BATTLE CHIP GATE也可进行战斗。



▲指挥洛克人消灭敌人。

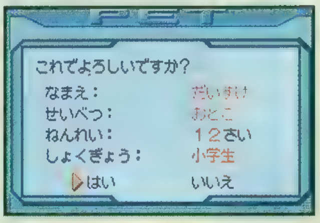
▲在网络世界拾到雷射剑。



▲插入雷射剑BATTLE CHIP作战！

进化❷ 你就是主人公

本次的主人公并非热斗，也不是光热斗，真正的主人公就是玩家自己，你可以自由输入指挥官（玩家）的名称、性别、年龄及职业。在游戏中，每周的星期六都会举行网络对战大会，玩家的目标就是带领网络英雄们争夺对战大会冠军宝座。



可任意输入名称、性别、年龄及职业。

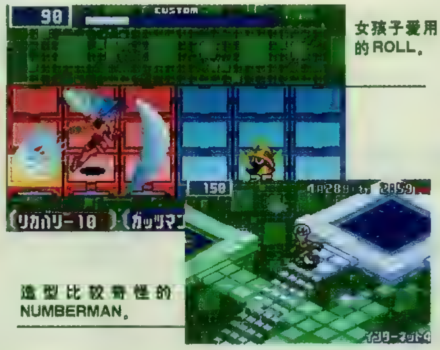
留意对战大会的日期。

洛克人为你说明各项指令。

进化❸ 可使用13位网络英雄

选择网络英雄方面，除了洛克人之外，还可选择其他网络英雄。游戏初期只可以使用洛克人、ROLL、GUTTS和NUMBERMAN 4位英雄。随着游戏的进行，达成特定条件，便会增加可使用的英雄。游戏中共有13位网络英雄可供选择。

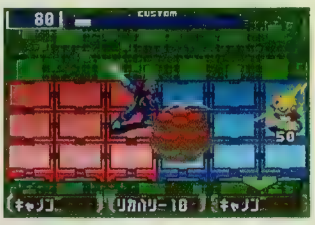
初期有4位英雄可供选择。



女孩子爱用的ROLL。

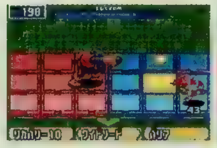
造型比较奇怪的NUMBERMAN。

进化❹ 同时育成全体网络英雄

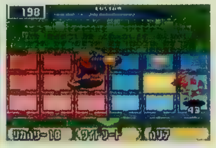


笔者最喜欢的还是洛克人。

除洛克人以外的英雄都可以升LV，不过全部英雄的LV都是分开计算的，必须使用该英雄进行战斗，才可提升该英雄的LV。若要令全部角色都拥有高LV，就需要花点时间个别锻炼，一方面可提高游戏耐玩性，另一方面也是考验玩家的耐性。



各英雄的LV是个别计算的。



想要那位英雄变强，就要使用他战斗。

洛克人EXE4.5 REAL OPERATION
Text:风之使者 Design: Siulau

©CAPCOM CO.,LTD .2004 ALL RIGHTS RESERVED

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

チェイン オブ メモリーズ

© DISNEY ENTERPRISES INC.
DEVELOPED BY SQUARE ENIX/JUPITER

这款GBA上的新作从发售时间上来看，要比PS2版的《王国之心 II》快一些，心急的玩家可以先试试这款《王国之心 记忆之链》。

由迪士尼与SQUARE合作开发的RPG《王国之心》系列，将于今年秋季在GBA上推出另一新作《王国之心 记忆之链》。《记忆之链》的故事将会延续前作的结局剧情，主角索拉将会来到陌生的异世界！

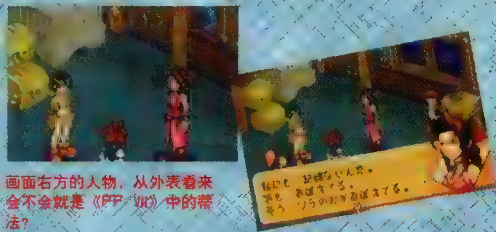
●SQUARE ENIX●暂定今年秋季●RPG●1人玩●卡带●内置记忆●价格未定●http://www.square-enix.co.jp/

失去记忆的同伴

在《记忆之链》中，将会再次出现前作的角色，然而所有人都完全忘记了以往发生的事。为了解开众人"记忆"的谜团，索拉再次展开新的冒险旅程！

艾莉丝

《FF Ⅶ》的女主角。在前作中曾与主角相遇的艾莉丝，如今竟然对索拉毫无印象！这到底是怎样一回事呢？



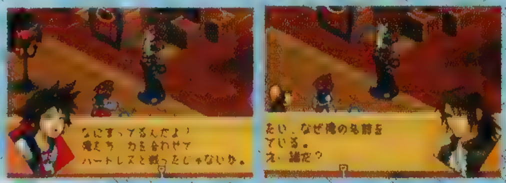
画面右方的人物，从外表看来会不会就是《FF Ⅶ》中的蒂法？

克劳德

《FF Ⅶ》的主角，同时也是近日成为话题的《FF Ⅶ》CG电影的主角。在《记忆之链》中，他是否也在寻找记忆呢？

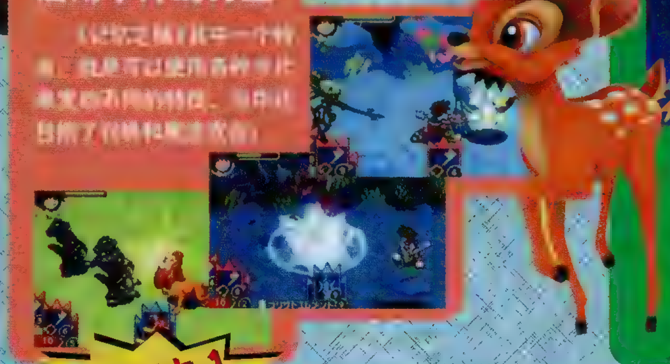
斯考尔

《FF Ⅷ》的主角斯考尔，在前作中与索拉曾经一同并肩作战，但是如今对于索拉的事竟然忘记得一干二净！



活用卡片的力量

[illegible]



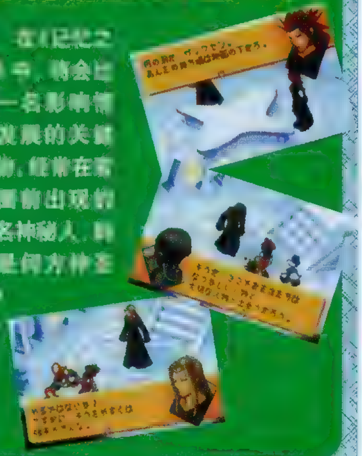
新角色登场

小鹿斑比

1942年，迪士尼制作的第五部动画电影《斑比》的主角，故事讲述小鹿斑比经过重重苦难逐渐成长的过程。传闻制作动画时，为了使小鹿的动作更加逼真，还真的饲养了一头小鹿用来作为参考。在《记忆之链》中，是否也会同样展现出小鹿可爱的一面呢？

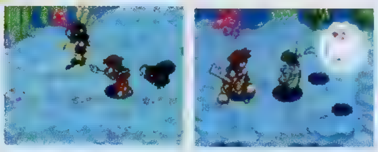
神秘黑衣人出现！

在《记忆之链》中，将会出现一名影响情节发展的关键人物，经常在索拉面前出现的这名神秘人，到底是何方神圣呢？



小秘技1

战斗开始先偷袭敌人



在战斗开始前，先向敌人进行攻击的话，就可以使敌人短时间失去知觉。利用这个机会，可以将敌人轻松消灭。

看到可疑的东西就要攻击

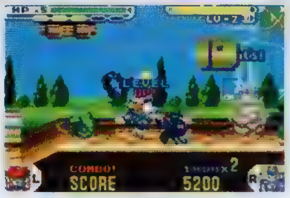
在游戏画面里，设置有各种各样的物品。只要主角向这些物品发动攻击，就可以将它们破坏，破坏后出现道具。

小秘技2

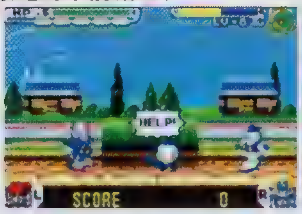
王国之心 记忆之链
Text:义经 Design:Simon

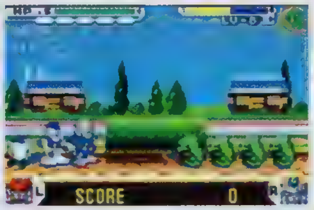
© 创通エージェンシー・サンライズ・テレビ东京
©BANDAI 2004

SD ガンダムフォース



在美日两地同时受到欢迎的全3D动画《SD 高达力量》，将在GBA上登场。操纵动画的角色以横向卷轴的方式将敌人击倒吧！本作不仅可以使用原作动画的主角，还有分支情节、“SCORE ATTACK”等丰富的游戏要素，喜欢动作游戏或SD高达的玩家绝对不能错过！





途中还会出现其他等待救援的同伴。

●BANDAI ●暂定今年8月 ●ACT ●1人玩 ●卡带 ●内置记忆
●5040日元 ●http://www.bandai.co.jp/

三名主角登场！

在《SD 高达力量》中，玩家可以根据实际情况，随时更换所控制的角色。每人分别拥有各自的专长：万能型的CAPTAIN GUNDAM，格斗型的爆热丸，还有射击型的骑士ZERO。角色升级的同时，力量也会上升，活用各人的能力，可以轻松解决各种难题！

CAPTAIN GUNDAM

[illegible]长的万能型，在升级的同时攻击的破坏力也会随之上升。

爆热丸

以疾冲来缩短敌我距离的格斗型角色，随着等级上升，攻击的[illegible]也会逐渐增加。

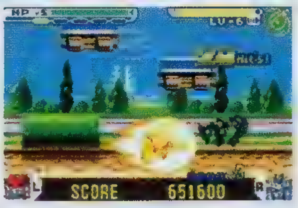
骑士 ZERO

擅长魔法攻击的远距离射击型，等级越高，[illegible]范围越广。

基本操作

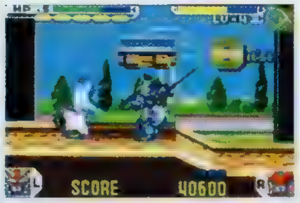
三名主角虽然各有特长，不过基本操作大抵上没有分别。其中除了转换角色，还有COMBO技和击飞技等技能。

角色转换



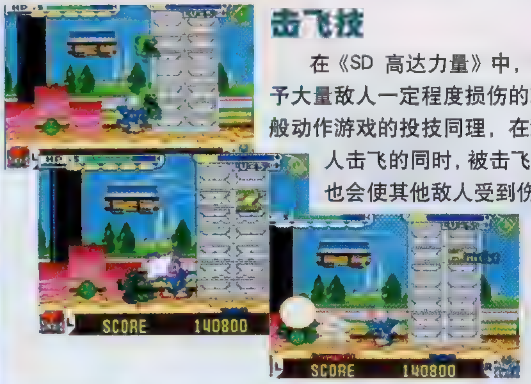
根据不同状况，玩家可以随意转换游戏中的三名主角，利用他们的能力克服种种困难。

COMBO



只要连接攻击键，再配合十字键的↑、↓，就可以发出COMBO攻击。击中敌人的次数越多，所得的分数也会随之增加。

击飞技



在《SD 高达力量》中，同样有着给予大量敌人一定程度损伤的攻击。与一般动作游戏的投技同理，在游戏中将敌人击飞的同时，被击飞的敌人本身也会使其他敌人受到伤害。而部分特殊地区，更要利用这种技能才能打开通道！

黑暗轴心的战士们

与三部正义的高达对抗的，就是企图控制全世界的黑暗轴心国。与动画一样，在游戏里同样会在主角面前出现，阻挡玩家的去路。

沙柏渣古
喜欢使用机关枪等武器的实战派队长，非常容易动怒。

渣古士兵
沙柏渣古的部下，不擅运用头脑，是只会以量取胜的杂兵。

冷静的头脑派，擅长格斗与使用卑鄙的计谋。与沙柏渣古同样是实战部队的一员。

重型兵器的专家，格外珍惜自己使用的武器。

阿修罗丸
爆热丸的宿敌，发动阿修罗模式时，手臂会变成6个。

企图以恶势力占领骑士之国的疾风骑士。操纵风的圣器“GRIFFON”。

SD 高达力量
Text：义经 Design：Simon

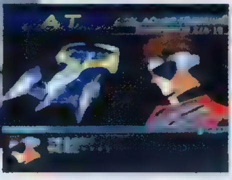
新世纪GPX サイバーフォーミュラ CYBER FORMULA ROAD TO THE EVOLUTION

超未来方程式赛车再度登场！！

游戏是移植自去年年末在PS2上发售的《Road To The INFINITY》，当然这个GC版更会添加多项新要素，以满足没有玩过PS2版的玩家。

游戏系统重温

虽然是赛车游戏，但跟市面上普遍的写实类作品有很大分别。游戏以未来世界作为舞台，而登场的赛车更是以当时最尖端的科技制作，因此外型和性能都充满了未来感。此外，这些未来的方程式赛车更拥有多项独特能力（例如变形或喷射加速等），将带给玩家前所未有的新体验！



原作中所有角色都会登场。

在比赛中途会加插对话表现情节。

部分特定的车辆可随时变形，用以配合拐弯时减速或直线冲刺。

主角风见隼人的Super Asurada可变型成Rally Mode，即使驶上草地也不会大幅度减速。

使用喷射器可令赛车在短时间加速至时速700公里！

追加要素1：新角色参战！

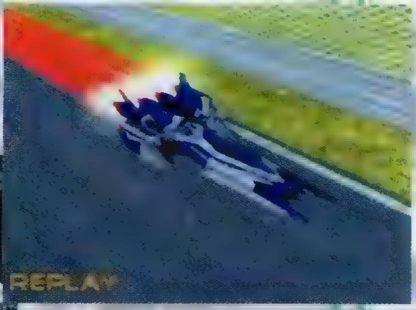
在99年发售的PS游戏《高智能方程式～新的挑战者》中，启用了两名原创角色司马诚一郎和结城丽奈作为主角。想不到他们二人竟会在新作中登场，向系列的主角风见隼人挑战，上演一幕幕梦幻般的对决。

司马诚一郎终于可达成心愿，跟传说中的风见隼人一较高下了。

结城丽奈
丽奈的造形十分可爱，同明日香相比也绝不逊色。

追加要素2：最强的隐藏车辆

在PS2版中的隐藏车辆“凤牙”当然也会在GC版中登场，不过除了这台号称最强的赛车之外，据说还会加入其他更强的隐藏车辆，莫非会是……



在原作中，城太郎为了打倒隼人而驾驶凤牙出战。

追加要素3：隐藏角色陆续登场

在达成了指定条件之后，便会获得追加隐藏角色。当然在GC版中不单会有PS2版里的隐藏角色，更预定加入其他人物。当中最引人注目的首推与隼人关系密切的菅生明日香。本次她也会穿起车手服，成为隼人的劲敌！

明日香英姿飒爽的样子，叫人眼前一亮。

克莉雅·科兰是出色的赛车设计师，但不知驾驶技术如何？

名云京志郎曾利用生物电脑开发出凤牙，是原作中的重要人物。

● SUNRISE INTERACTIVE ● 7月29日 ● RAC ● 1至2人玩 ● 专用DVD-ROM ● 1格 ● 7140日元 ● http://www.sunrise-inc.co.jp/

高智能方程式 Road To The EVOLUTION
Text:Dr. Game Design：MW

●任天堂●7月22日●RPG●1人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量未定●5800日元●http://www.nintendo.co.jp/

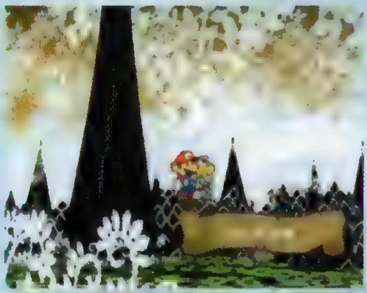
© 2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS.(图为开发中画面)

大量新角色&系统内容源源公开!

以摺纸和卡通绘画的风格作为游戏世界观的《纸片马里奥RPG》于发售前再次有新情报公开，本次将会集中介绍其中一版——“不可思议的森林”中的登场角色，以及有关战斗系统的新情报。

充满奇幻感觉的“不可思议的森林”

不可思议的森林内除了长满参天大树之外，还有各式古怪的生物栖息在此，他们有的会协助马里奥进行冒险，有的则会不择手段地阻止马里奥，到底马里奥最终能否平安无事地离开呢?

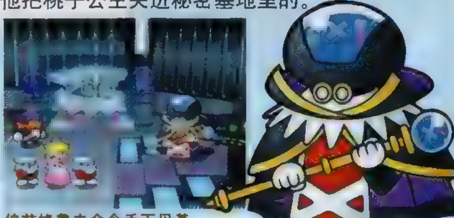


不可思议的森林散发出危险的气息，令人望而生畏。

古怪的生物陆续现身，他们到底是敌是友呢?

伯兹格鲁夫

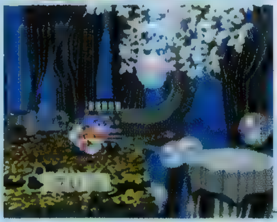
机械罚点军团的首领，也就是他把桃子公主关进秘密基地里的。



伯兹格鲁夫命令手下贝基达抢夺马里奥的藏宝地图。

云达

著名的舞台剧演员，代表作是《哈姆雷特》，懂得操纵风向。



云达可以吹起强风，把敌人刮得晕头转向。

罚点达机械人

由伯兹格鲁夫的手下贝基达所驾驶的巨型机械人，特征是摺成风琴状的四肢，会发射飞拳攻击马里奥。

影子三人组

不断狙击马里奥，企图夺去藏宝地图的魔女，但她的真正目的未明。

刺族和普尼族

居住在森林大树上的小部族，长着翅膀的是刺族，头上生有触角的是普尼族，它们有些还在经营着商店。

新形态发现！？

上次也曾介绍过马里奥可以变成纸飞机前进，但其实他还会变成纸船渡过河呢！不知道还能否变成其他东西呢?

怎样做才能通过前面的大河呢?

马上把自己变成纸船吧!

强化后的战斗系统

在战斗进行时，马里奥除了可利用跳踏或铁锤等手段来攻击敌人之外，还可消耗星星能量来使出强力的特殊技。此外如果能配合时机按键或拉动摇杆的话，还可提升马里奥的攻击力及防御力。

在攻击中按键的话，可增加星星能量。

特殊技：元气元气!

向目标投掷星星，根据命中的数目来回复体力。

特殊技：密集攻击

配合节奏按键，能使复数个敌人受到重创。

纸片马里奥RPG
Text · Dr. Game Design: MW

纵横谍海3

军事行动升级！
SAM之潜入作战出击！

XBOX上顶级的潜入动作游戏"《汤姆·克兰西的分裂细胞》系列"最新作即将再临。这次SAM将要面对史无前例的军事危机，为避免使太平洋地区陷入大战，SAM要再次单枪匹马潜入敌阵，瓦解野心家的企图！

© Ubisoft Entertainment 2004
© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

●XBOX●Ubisoft●发售日未定●AVG●DVD-ROM●记忆容量未定
●价格未定●http://www.ubisoft.com/

故事背景

日本为了应付现代军事势力的威胁，因而成立了日本情报防卫部队。此举被视为违反日本战后宪法和国际法，韩国和中国大表不满。

而私底下，情报防卫部队头[illegible]资讯战攻击日本，并将[illegible]，[illegible]介入时，[illegible]日本战后宪法第九条，美国同时[illegible]准备发动攻击，还迫使朝鲜将[illegible]扩大，并先发制人地入侵韩[illegible]。

随着朝鲜半岛战事的[illegible]，山姆·费舍尔（Sam Fisher）必须[illegible]将军、神经质的电脑骇客，以及国际佣兵公司的联盟军，避免太平洋地区再度陷入大规模[illegible]世界大战中。

主角动作更灵活

在以往的几作中，SAM的动作之灵敏已令人赞叹不已。而在本作中，开发小组将[illegible]为SAM设计更多的[illegible]，[illegible]，使SAM身手更为敏捷，并机智顺利地完成各项任务！

↑潜入的动作比过往更多。

近未来的武器登场

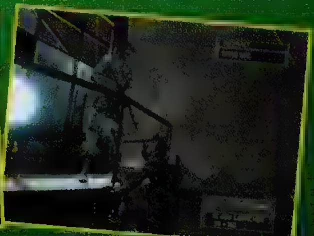
由于是潜入活动，因此除了要利用原始的小刀进行暗杀之外，还要配合最先进的战争系统展开行动。这次SAM会再度利用实验中的"大地战士系统"，使玩家可以清楚地了解敌人的行踪，当然[illegible]。

↑背上的就是SAM的武器！

↑背上装有重型的自动步枪。

超逼真的画面

XBOX的各项机能一向是目前家用主机之冠，而这款新作的画面更是令玩家们惊叹。本作中将会引入前所未有的画面处理技术，先进的开发引擎可以使角色与背景之间达到更完美的互动。



↑利用光与影的配合使行[illegible]。

更高难度的挑战

本作的AI智能将大幅提升，令敌人的行动更具个人特色，而且敌人会更加注意周围的环境，如果环境稍有不同，玩家很可能就会立即被发现！

↑要以准确的动作才可以击倒敌人。

↑有风吹草动，敌人便会提高警觉。

与友人合作潜入

本作首次加入了多人对战模式，玩家们除了可以合作挑战游戏之外，玩家还可以以小组队长的身份，指挥大家进行潜入行动！

↑可指挥同伴做出不同的行动。

中原大战再次爆发！拯救世界？还是助纣为虐？

随着电影《魔戒三部曲》席卷全球，以《魔戒》为背景推出的产品也越来越多，本次将为大家介绍《魔戒 第三世代》。现在就让我们一起来看看新作的特别之处吧。

©MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc.

●EA GAMES●1人玩●RPG●预定2004年冬季发售
●价格未定●记忆容量未定●DVD-ROM

魔戒 第三世代
Text:秀吉 Design:Jo

自由演绎正邪两面

在游戏中，玩家可选择归属光或暗其中一方。在故事中会穿插三部曲的剧情。正义一方将会凭着友情和勇气，排除万难拯救中原；邪恶一方也要执行各项邪恶任务，侵略整个世界。究竟是成为万民景仰的大英雄，还是万劫不复的大魔头，全都掌握在玩家手里。

以原创角色进行游戏。

是否会考虑加入魔王一方呢?

著名地点完全再现

在《魔戒三部曲》中，曾经出现过无数的著名情景，好像矮人矿山、希姆深谷、比笺洛大平原以及令人防不胜防的大雪山。这些令人毛骨悚然的可怕地域，都会在游戏里逐一地呈现在大家眼前，让玩家感受到主角们当时的心情。

还记得这里是什么地方吗?

在战斗中提升能力

无论大家所选择的是拯救世界的英雄，或是破坏和平秩序的大恶棍，玩家都需要通过Skill Tree System来提升角色能力。只有通过不断战斗，角色才有机会获得独一无二的新技能，将强大的敌人打倒。新技能包括远程攻击、防御和魔法等。

寻找隐藏的珍贵武器

本作收录的武器种类数不胜数，其中还包括各种装甲、魔法袍及道具。不过，其中有一些隐藏武器，必须由玩家在游戏里四处寻找才能发现。相应的这些武器威力异常强劲，拥有它们就能将另一边的势力完全打跨。除此之外，还有一些隐藏角色藏于世界里面，能否让他们加入队伍，就要看玩家的智慧和运气了！

力量得到提升。

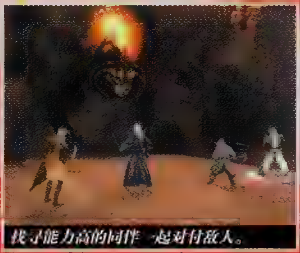
游戏中收录了各种武器。

找寻威力无穷的武器。

选择战斗还是拉拢?

《第三世代》的自由度非常高，除了可让玩家选择参与哪一个阵营外，在游戏中还可以拉拢对方的主要人物，比如Aragorn、Gandalf、Legolas、Eowyn和Balrog等。究竟要跟他们战斗，还是想办法进行游说？这一切都掌握在玩家的手中。

魔法的力量不容忽视。

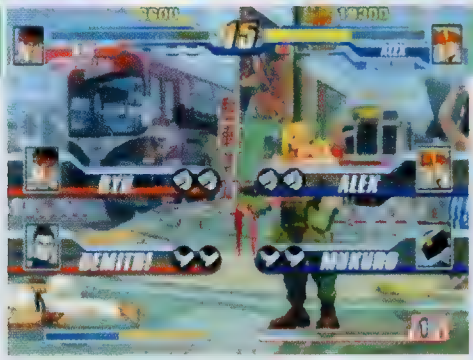

找寻能力高的同伴一起对付敌人。

新系统初露端倪&新登场角色介绍！

CAPCOM FIGHTING JAM

CAPCOM的2D格斗最新作品《CAPCOM FIGHTING JAM》，目前再次有新情报公开了，除了有新角色登场之外，厂商还公布了部分新系统的资料，事不宜迟，现在马上向大家介绍。

© CAPCOM CO.,LTD.（图为开发中画面）

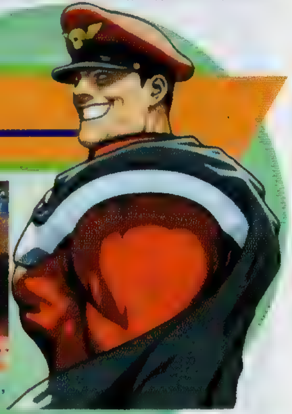


隆被阿力克斯打倒了，是再次派出阿力克斯还是以骸参战？

通过 SWITCH TAG SYSTEM 展开心理战

采用2对2形式对决的这款游戏，采用了名为SWITCH TAG的新系统。玩家在每一个回合开始前，均可选择己方出场的角色，而且最终顺序对手是无法知道的，这样双方只能猜测对方的决定，从而选择能够克制对方的角色。

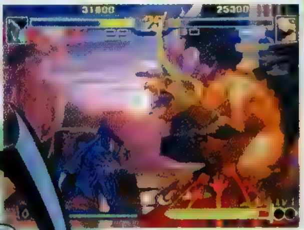
新参战角色 1 维加



可自由操纵负面力量“PSYCO POWER”的魔人，是秘密组织沙多鲁的首领，曾经向无数著名格斗家发起挑战并取得胜利，但本次他到底为了什么目的而参战呢？

维加的招牌绝招PSYCO CRUSH，曾令不少高手俯首称臣。

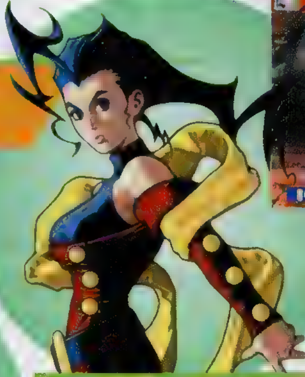
新参战角色 2 JEDAH

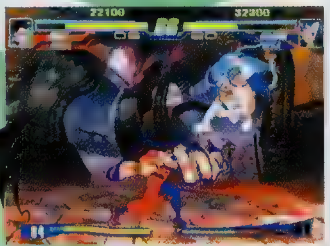


FINALE ROSSO能把对手吸进异次元空间，再施以连续攻击。

魔界贵族杜玛家的嫡子，与被称为“魔界贵公子”的迪米特利之间有着千丝万缕的联系。JEDAH的目的是能够与所有的生命融为一体，令世界回复安定。

新参战角色 3 罗斯

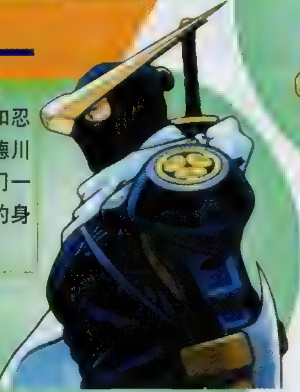




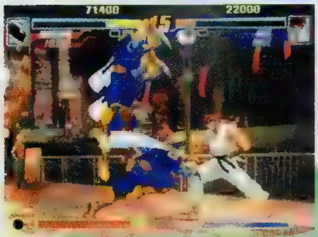
罗斯能把“SOUL POWER”注入丝巾使其成为武器。

来自热那亚的占卜师，懂得使用与“PSYCO POWER”相对的“SOUL POWER”。此外还会利用目光和身法迷惑对手。

新参战角色 4 骸



能使用各种武器和忍术的忍者，隶属效忠德川幕府的御庭番众、罗门一族的首领，凭借敏捷的身手暗杀敌人。



利用速度压制对手，以此取得主导权是骸的主要战略。

新参战角色 5 阿力克斯

外号POWER EDGE，苦练而来的强健体魄和来自本能的战斗欲望是他致命的武器，一听见对手是格斗家，便会挑起他的战意，非要分出高下不可。

阿力克斯的招式虽不华丽，但简单实用，而且威力十足！

●CAPCOM●推出日/发售日未定●FTG●1至2人玩●未定/DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

CAPCOM FIGHTING JAM
Text :Dr Game Design :MW

©Hitmaker/SEGA 2002-2003

WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL SERIE A 2002-2003

最新ALE球员卡一举公开!

拥有世界最高能力的ALE

在前作中，只有LE卡的活动范围是印着“SECRET”的字样。但想不到最新加入的ALE，不但活动范围是SECRET，甚至连一般的能力也都是SECRET。这样大家只能靠真实球员的能力和表现来判断游戏中人物的实力了。当然，ALE是以经典球员最颠峰时期的能力作为蓝本的，在实力方面绝对毋容置疑。现在先一起来看看20位ALE球员中的其中10位吧!

十位ALE球员介绍

维阿(WEAH)

首位非欧盟球员获得“欧洲足球先生”的荣誉，其细腻的脚法可以说是前场的魔术师。特别是他那优越的爆发力，能够一口气突进到对手的禁区，令防守他的后卫们无所适从。

萨维切维奇(SAVICEVIC)

Montenegro史上最强的天才创造者，他在足球场上走动时，无需任何特定的位置和战术，只需让其自由地发挥就能绽发出如魔法般的足球光辉，称他为Fantasia也绝不过分。

帕潘(PAPIN)

连续五年取得法国联赛的金靴奖，也曾经获得欧洲足球先生的奖项，是一位天才横溢的进球主义者。帕潘能够准确地在禁区内外捕捉每一个进球的机会，而霸道的凌空抽射，便是他的成名绝招。

卡西拉奇(CASIRAGHI)

经常在对方禁区内背向对手，然后将皮球保护在脚下的最高级Post Player。他强劲的体魄和果敢的踢球作风，不但使他连续地进球，更开拓了队友视野，令球队的攻击变化大增。

济科(ZICO)

经过无数的光辉日子，获得无数的冠军奖项，济科集合万千荣誉在一身。虽然他在比赛中经常受到对手的侵犯，但凭借其卓优的传球技巧，巧妙地将皮球传送到对方的致命区域，成为了不可替代的中场指挥官。

苏格拉底(SOCRATES)

苏格拉底利用其绝妙的穿越传球和第一时间的脚面传送，总能将球队的所有球员有机地连系起来。其细致的控球技巧使他获得“医生”的外号，只要他一接触到皮球，便立刻能够诊断出皮球应送往的位置。

博班(BOBAN)

拥有Fantasia的特质和不屈不挠的精神，博班称得上是克罗地亚的英雄。博班擅长的假动作，能够将足球灵活地控制在脚下并进行突破。还有他那锐利的中距离传送，为队友带来不少得分的机会。

德尚(DESCHAMPS)

德尚是球坛上数一数二的硬汉子，是身为队长的最佳典范。虽然他在球技上并没有特别之处，但他却能很好地控制比赛的节奏，令球队在攻守两方面获得平衡，每位球员的一举一动都在他的观察之中。

巴雷西(BARESI)

虽然外表冷酷，但对足球却充满了无比的热情。除了稳固的防守外，其卓越的统率能力亦带领了AC米兰经历了一段黄金时代。虽然他长期受到伤患的困扰，但仍然能够在1994的世界杯决赛中将对手的前锋完全冻结。

布兰科(BLANC)

优越的位置感和防守意识，使他成为了出色的“清道夫”。在1998年的法国世界杯中，在防守中场的背后提供了强力的支援，让球队的防守更加稳固，同时也为祖国带来首次称霸世界的荣耀。

● SCEA ●暂定今年秋季● ACT ●1人玩● DVD-ROM ●记忆容量未定
●价格未定● Http://www.scea.sony.com ●对应周边未定

世界足球俱乐部联赛 2002-2003

Text：秀吉 Design:Jo

萨莫拉诺(IVAN ZAMORANO)

丰塞卡(FONSECA)

巴尔博(BALBO)

维亚里(VIALLI)

曼奇尼(MANCINI)

克林斯曼(KLINSMANN)

斯基拉奇(SCHILLACI)

贝尔蒂(BERTI)

莱昂纳多(LEONARDO)

贝尔格米(BERGOMI)

ALE球员小资料

名称	所属球会	背号	出生日期	身高	体重	国籍	擅长脚	CP	CK	FK	PK	特殊能力
威阿	AC米兰	9	1966年10月1日	183cm	83kg	利比亚	右	○	X	○	○	Terriffic Dribbing
萨维切维奇	AC米兰	10	1966年9月15日	180cm	80kg	南斯拉夫	左	○	○	○	○	Beyond The Imagination
帕潘	AC米兰	9	1963年11月5日	177cm	78kg	法国	左	○	X	○	○	PAPINADO
卡西拉奇	拉齐奥	9	1969年3月4日	182cm	78kg	意大利	右	○	X	X	○	Die-hard Striker
济科	乌迪内斯	10	1953年3月3日	172 cm	70 kg	巴西	右	○	○	○	○	QUATRO HOMEN DE OURO
苏格拉底	佛罗伦萨	8	1954年2月19日	192cm	80kg	巴西	右	○	○	○	○	QUATRO HOMEN DE OURO
博班	AC米兰	10	1968年10月8日	183 cm	79 kg	克罗地亚	右	○	○	○	○	ZORO-ZVONE
德尚	尤文图斯	14	1968年10月15日	174 cm	71 kg	法国	右	○	X	X	○	DESCHAMPS
巴雷西	AC米兰	6	1960年5月8日	176 cm	70 kg	意大利	右	○	○	X	○	IL CAPITANO
布兰科	国际米兰	5	1965年11月19日	190 cm	82	法国	右	○	○	X	○	Master Of Covering

MVP及TOP SCORER

内德维德(NEDVED)

托蒂(TOTTI)

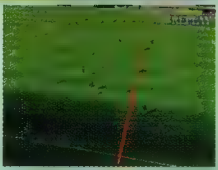
维耶里(VIERI)

六大追加变更点逐一叙述

CHECK>>自由设定球员背号

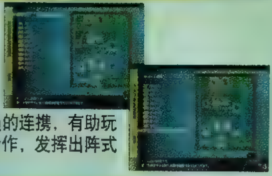
在会面的一栏中，将会加入改变球员背号的指令，玩家可以从1至99当中选择一个。不过，每位球员也有自己特别喜爱的背号，如选择正确便可以令球员的状态提升，相反则会令其状态下降，大家最好沿用卡背所提供的号码最为妥当。

CHECK>>加入越位重播



在《WCCF》中经常会出现一些具争议性的越位球，令玩家有点“哑巴吃黄莲——有苦自己知”的感觉。为了解除大家对越位球的疑惑，在新作中将会导入越位球重播的功能，让玩家可以清楚知道球员越位的情况。

CHECK>>平时也可确认球员的连携



一直以来，只可以在开始及会面时才能观看到球员间的连携状况。而在新作中，玩家却可以在GAME DATA中确认球员的连携，有助玩家了解每位球员间的合作，发挥出阵式的最强威力。

CHECK>>增加旁述内容及CPU TEAM

在新作中，制作人员为每一张球员卡都加插了新的配音，例如在特雷泽盖进球时，旁述便会大喊“特雷泽盖！GOAL！”的对白。而且每一位球员控球及射门时都有独特的解脱，使玩家在进行游戏时更加投入。此外，还会加入10队全新的CPU TEAM，当中还包括第二届日本WCCF全国大赛的冠军球队。

CHECK>>监督年薪上限提升

前作里，监督的年薪上限定为9亿9999万日元，而《Ver2.0》里则会改变为“99亿9999万日元”。但当监督的年薪越接近上限时，所能提升年薪的幅度也会减少，所以要达到99亿9999万日元这个新上限看来十分困难。

CHECK>>球员外貌更多变化

随着新一个球赛的来临，球员的外貌或多或少的有着变化。所以在新作中，各个球星将会以最新的形象示人，像维耶里、罗纳尔多、马特拉齐和卡纳瓦罗等球员在外观上便会有作变化。

世界足球俱乐部联赛 2002-2003

●SCEA ●暂定今年秋季 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●Http://www.scea.sony.com ●对应周边未定

Text：秀吉 Design:Jo

连NDS也只不过是新时代游戏机的序幕而已

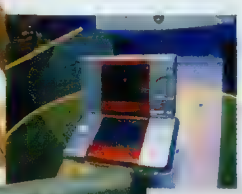
Nintendo DS→→

今年的E3展中发表的Nintendo DS，拥有与以往的游戏机完全不同的风格，因此而成为了玩家们的话题。但是它的发表也只不过是任天堂预想的未来主机的序幕而已！在这里我们将介绍包括家用机的新提案“Revolution”在内的相关内容，以便让玩家进一步了解今后的任天堂游戏的走向。

岩田聪氏
任天堂株式会社社长

“Nintendo DS是预言任天堂迈向未来的第一步”

相对于在E3展上发表的Nintendo DS，岩田聪又发表了一款家用新主机。任天堂作为软件、主机的双料开发厂商，能把该特征体现到最大极限。



每年到了这个季节，任天堂都会举行经营方针说明会。在去年的这场说明会上，任天堂的岩田聪说“明年的E3展里我们会有另类的游戏机提案”，表明了Nintendo DS的存在。而在这每年都有很多人关注的说明会中，任天堂今年又有新的情报发表，那就是作为家用机的另类游戏机“Revolution”。

家用机“Revolution”

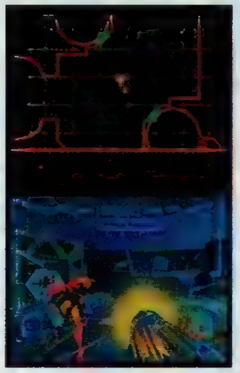
距离NDS的公开还不到一个月时间，任天堂便又发表一台新的家用机。由于日本消费者正在慢慢疏远游戏，以及日本游戏市场正在逐年萎缩等现象同期出现，所以游戏厂商为了保持利润而不断地发表新的游戏主机。

岩田聪在发表会上指出，投入巨额的开发费用来制作著名游戏的续作，这种现象在业界已经相当普遍了，而如今那种只追求画面华丽与复杂系统的游戏，几乎已经没有什么存在的意义了。他还说，游戏的直线形进化已经快要到了极限的地步。不管是手掌机还是家用机，只是一味地提高CPU的性能，游戏图像等方面的进化已经不可能带给玩家新鲜的感觉了。所以任天堂必须要开发出和以往的想法完全不同的，

Nintendo DS的关键词“同一条起跑线”

任天堂反复主张的关键词就是“同一条起跑线”。FC的普及在家用机领域已经有20年的历史了。在这20年之间，“擅长玩游戏的玩家”和“普通玩家”之间对游戏的熟练度的差距变化非常大。如果在这种状态下继续开发游戏的话，就很难创造出令两种玩家都喜欢的游戏。为了把这些差距重

高难度的FPS也能轻松操作



NDS能利用2个画面来表现3D空间，利用触摸屏能依靠自己的感觉来操纵角色，而困难的瞄准也能轻松搞定。

更加强化的《瓦里奥制造》

强调一瞬间的判断能力比游戏的操作水平更为重要的《瓦里奥制造》，在NDS中会变得更为紧张刺激。

明年的E3展上会出现家用机的“革命”！

Revolution

和以往的主机产品不在一条线上的新游戏主机。而任天堂的“最初的答案”就是NDS和作为家用机的“接下来的答案”Revolution。

那么成为关键的“Revolution”到底是什么样的主机呢？我们可以从NDS的外观上想象出“Revolution”的大致构成。ACT游戏是熟练地使用手柄的玩家擅长的类型，而SLG，RPG是容易理解“游戏的世界观和剧情”的玩家最擅长的类型。而即将开发的NDS把这些关于“游戏熟练度”的要求都拉回到原点，让所有玩家都能从同一条起跑线上出发。根据NDS试玩的情况表明，目前还没有人对触摸屏幕和通过音声输入指令有什么不擅长的地方。像这样的“从感觉上找到乐趣，再加上游戏不挑玩家”的全新玩法，其实就是任天堂想要开创的未来游戏形态。

让大家再一次感受和FC一样的体验

岩田聪表示这种新玩法就像“大家第一次接触FC时的感觉”。他还说：“虽然FC时代的游戏很单调，和现在的游戏是无法相比的。但是它有着十足的新鲜感和无论是谁都能够玩下去的广泛度。而且无论是对什么样的人，都能让其感受到新鲜而惊喜的体验。从这种角度来看，当时大家都是站在同一条起跑线上的。”

FC曾经改变了家用机的存在价值。而为了给游戏业界再次带来新的旋风，看来“Revolution”这个名字当中就包含着这层意义。

FC诞生已经有20年了。20年后Nintendo DS和Revolution会不会给玩家到来FC般的革命性变革？

新的主机Revolution，在明年的E3展上公开！

从目前的情报来看，连是不是游戏主机都不能确认的家用版“另类提案”——Revolution已预定在明年的E3展上发表。虽然目前没有任何情报，但从NDS的例子来看，Revolution的价值好像并不是体现在GC主机的产品声明延长线上那么简单。岩田聪也说过：“假如就算开发出超过NGC机能50倍至100倍的主机，也不能算是真正开拓出游戏的未来了。我们也不打算沿这样的方向去开发主机。不管NDS还是Revolution，都是只有任天堂才能够做出来的主机。”岩田聪还说：“Revolution与其他的游戏开发厂家制造的次时代主机的开发路线相比，肯定会走上不同的路线。”

在E3展上发表NDS的任天堂展台。明年将会让Revolution登场吸引玩家。

NDS的软件价格？

目前主机和软件的价格还不明确的NDS，关于软件方面的价格应该和GBA相差不多。

关于游戏方面，可能跟以往的手掌机软件价格相差不会太大，现在的GBA卡带价格一般为4800日元左右，从此可以推理出NDS游戏的合理价格大概为5000日元左右吧？

NDS充电电池的持续时间？

根据任天堂的竹田玄洋表示：“那是类似于汽车的蓄电池一样的东西，根据使用条件的不同，电池的持续工作时间也有所不同。具体的持续工作时间还在检讨中。”听过他的话后，应该能期待和GBA SP差不多的电池持续工作时间。

SP的电池持续工作时间“10个小时”是在最恶劣的条件下的最低保证使用时间。

新“复位”而开发出来的NDS和Revolution，可以让所有玩家都能够以新鲜的感觉来玩游戏。

其实除了这些新开发的主机以外，对应GC等已经存在的游戏软件中也存在着对于“同一条起跑线”的尝试。比如说利用“木桶太鼓”的《大金刚太鼓》，加入了新要素的《马里奥聚会》最新作（其详细内容还未确认）等等。使用木桶太鼓的话，即使是不擅长使用手柄的玩家也会感觉到跟老玩家没有什么太大的差距，并能以轻松的心情来玩游戏。《马里奥聚会》的新作也将改良成不喜欢用手柄的玩家也能够接受的游戏。就像这样，任天堂始终为进一步扩展玩家层而不断挑战。“同一条起跑线”这一句话除了包含NDS、Revolution这样的关键词外，也是今后任天堂所挑战的一个主题。

《大金刚 丛林节拍》

本作要把“太鼓”利用在控制乐节奏以外的用途上，E3展上也受到相当的好评。

《马里奥聚会》的最新作

作为系列第6作的该游戏是预定在年末发售的，根据岩田先生说，这将是一款“不擅长使用手柄的玩家也能接受”的作品。（图为《马里奥聚会5》的画面）

现在很多制作人都在制订开发计划之中

在本次的发表会中，宫本茂先生也出场了，并回答了关于开发主机过程的一些疑点。其中宫本茂对游戏开发者的现状作出了如下的表述：“有一段时期，其他厂商都在开发机能很强劲的主机，所以我们也必须要开发，这是种被强迫的观念。但是到了现在，在这个情况下真不知道下一步该做些什么。在游戏界这个小小的竞争领域中，我们能做的东西还是有限的。但有些人可能会想，不如做出更多的游戏后就转移到网络领域嘛。但是如果问我想要利用网络具体做些什么？我可能一时就回答不出来了，所以我不能转移到网络领域中。”

面对这种现状，宫本茂接着说：“可能会有更有趣的其他领域吧。任天堂游戏的创意性还没有走到尽头，我们现在真正需要做的就是把这些创意全部展示出来。”

NDS、Revolution等新时代主机可能就是所谓的任天堂要想展示出来的新创意吧。宫本茂的最后一句话好像在暗示着新主机隐藏着的真正面貌。“最重要的应该是让游戏开发者觉得‘在这台主机上制作游戏会很有意思’，要不然永远都开发不出一款好游戏来。”

在E3展上，宫本茂一手拿剑一手持盾并打扮成林克的造型登场。据说是别人拜托让他穿上林克造型的衣服的，而他也并没有拒绝。他说穿着这套衣服和装备，有一种非常幸福的感觉。

任天堂株式会社
专务总监 情报开发本部长
宫本茂氏

“我觉得用不着把DS的所有机能全部利用”

SQUARE ENIX表示加入NDS后，在E3展上还公开了宣传影像。其中的《EGG MONSTER HERO》我们可以理解成《半熟英雄》，所以就采访了《半熟英雄》的制作人时田贵司。对于几乎不在意画面和多边形数量的时田贵司来说，NDS很可能就会成为新的游戏开拓领域。在他的眼里看到的NDS到底是什么呢？

时田贵司氏

株式会社SQUARE ENIX
第七开发事业部长

初期的“《FF》系列”,《半熟英雄》等FC黎明期的作品到现在一直在SQUARE ENIX活跃的老制作人。去年发表了PS2的《半熟英雄对3D》,而今年的E3展上还发表了《NUSASHI》(《Brave Fencer 武藏传》的续篇)。此外还参加预定在7月发售的GBA版《FF1・2》等，每天都在百忙之中。据说E3展上展示的《EGG MONSTER HERO》的制作才花了一个多月。

游戏的真正乐趣并不在于多边形的数量和容量大小

——E3展的《EGG MONSTER HERO》可以理解成《半熟英雄》吧？

时田：嗯，怎么说呢？（笑）因为是E3展，所以把标题设定为英文。本来想继续开发PS2版的系列续作，但听说有新的主机正在开发，而且这款新主机个人觉得很有意思，所以就……

——所以就打算在NDS上推出新作？

时田：我觉得无论游戏容量有多大，多边形数量有多多，对游戏乐趣本身的影响并不是很大。所以在各类主机上开发不同风格的游戏也是一件很有趣的事情。而《半熟英雄》是无论什么样的世界观都能够接受的游戏，所以就打算在NDS这个平台上开发这款游戏。

——你觉得NDS主机最吸引人的机能是什么？

时田：我觉得最有意思的就是触摸屏。这是自开创PS手柄上的摇杆以来，令我感到特别有趣的设计。

——开发现场的制作人都有什么样的反应？

时田：很多人都对NDS抱到好奇，觉得很有意思。其实每个游戏从不同的角度来看会有很多创意性的要素。所以多边形的数量多并不代表该游戏的游戏性就一定强，而我们也不会仅仅拼凑一些多边形来制作3D游戏。当初《半熟英雄对3D》也是从这种角度来制作的一款游戏。不管是对开发者还是对玩家，我想NDS都会成为一台非常有趣的游戏主机。

——反过来说，这些新要素会不会给开发者带来更多需要考虑的因素呢？

时田：我觉得重要的是要从这些新要素中提取最有趣的部分，把这个部分突现出来，并引进游戏中。虽然NDS有很多只有NDS才能做到的机能，但是如果把这些机能全部用上的话，可能会使游戏完成度方面受到一定的影响。所以我想从这些机能中挑选1至2个比较有趣之处，加入到游戏中。我们最终的目标并不是体现NDS的机能有没有意思，而是加入游戏以后的结果会是什么样的，如果加入可以利用触摸屏的设计的话会使很多人感到好奇，但是如何能让玩家利用触摸屏玩上几十个小时而不厌倦呢？这种问题的答案才是今后游戏制作最关键的部分。

——E3展的结果如何？

时田：能把NDS在现场提供给玩家试玩，这一点我觉得很好。对我个人来说，《Pac—Pix》也很有意思。

——在日本什么时候会发表呢？

时田：不久之后将会在日本发表该游戏的具体内容。而针对新主机各方面的魅力，可能会推出的游戏种类也将更多。我觉得NDS是在这10年当中最令我觉得新鲜的一款主机。

在E3会场上看到新生的《半熟英雄》。

在E3上出展的《EGG MONSTER HERO》准备了两种战斗方式。第一种是通过摩擦触摸屏来进行的肉搏战。第二种是利用触控笔点击怪兽的某个身体部位来起到打击效果的怪兽战。这次的演示画面主要强调了游戏以什么样的玩法来制作。关于游戏整体会变成什么样子，还需要一段时间。今后还会提供一些更详细的内容。

通常操作和触摸操作的互换会成为今后游戏开发过程中的主要课题。

现在很多人都认为游戏很难。这些人也会在同一条起跑线上享受游戏。

在NDS首次登场的E3展上，宫本茂手里拿着NDS主机，在包括海外媒体的这次记者发表会上，进行了详细的讲解。宫本茂用自己独特的说明方式详细地解说了关于“寄托在Nintendo DS上的游戏哲学”。

那么在这里重新整理一下在E3展上宫本茂发表的演说。软件和硬件这双方面都是任天堂的开发对象。对于站在其中心指挥开发的宫本茂来说，NDS到底是什么样的主机呢？

NDS不继承Game Boy之名的理由

首先宫本茂把两台主机作比较说明：“我们开发的时候，并没有想把NDS当成Game Boy的后继机来开发。”接下来他又进一步强调了NDS和GBA从根本上的不同之处。据宫本茂说，NDS最基本的芯片性能是Game Boy的进化型，并且与GBA有着互换性。所以很多人都以为NDS与GBA一样是Game Boy的后续机。“但是我们把NDS认为是完全新生的主机，所以才把它叫做‘第三个支柱’。是NGC，GBA之后的第三台主机。”DS与家用机和手掌机相比，其设计是建立在完全不同的构想上的。这就是NDS虽然是手掌机，但并不是Game Boy后续机的一个理由。NDS并不是在“制作手掌机=制作Game Boy的后继机”的前提下完成的。“NDS是在我们检讨了实现新要素的可能性的前提下，认为手掌机最为合适后才诞生的。”这就是手掌机NDS的开发初衷。也就是说从开发游戏主机的原点开始出发，最终找到了

NDS 加入制作人访谈 2

从加入 NDS 的软件制作阵容中，我们会看到 TECMO 的 Team NINJA 也将会为NDS开发新作。近年来，Team NINJA 给 XBOX 推出过“《死或生》系列”和《忍者外传》等许多人气作品。对熟悉Team NINJA的玩家来说，对于Team NINJA 加入任天堂会不会感到很意外呢？下面我们来看一下对于率领 Team NINJA 的板垣伴信的采访。

不能把主机的特性展示出来的游戏就没有意义

——加入NDS的主要原因是什么呢？

板垣：我们 Team NINJA 的目标就是“制作最强的格斗游戏”和“把现有的游戏做得越来越好”。其实当初我们打算开发《忍者外传》的最大动机，就是因为1996年时看到了N64版的《塞尔达传说》。当时我就被这款游戏深深地吸引住了，后来我们也想开发出能够像《赛尔达传说》一样精彩而吸引人的游戏，于是便开始制作《忍者外传》。作为一款动作游戏，可能它还不到 100 分满分，但是我们还在努力制作令玩家满意的游戏。制作“最强的格斗游戏”、“最强的动作游戏”，接下来第三个目标就是我们正在考虑开发的掌机游戏。在这几年之内，我们一定会开发出一款令掌机玩家满意的好游戏。

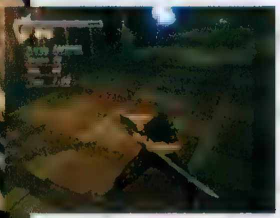
——在NDS的各项机能中，比较令人感兴趣的是哪些机能？

板垣：我对它的麦克风没有太大的兴趣，而对它的触摸屏倒是觉到很有意思。既然给一个特定的主机开发游戏的话，当然要突出表现该主机的特性。我不太喜欢把一样的游戏移植到各种主机上。从某种意义上来看，我觉得NDS 是一款很有潜力的手掌机，我对 NDS 的期待度也很高。

近年来总体上讲，消费者开始逐渐疏远游戏。虽然面对电视画面的游戏时间越来越少，但是无论在什么地方都能轻松游戏的手掌机却反而令人感到越来越普及了。Team NINJA决定加入NDS可能就是基于以上的原因吧。

是不是有很多人对“Team NINJA 加入 NDS”感到意外呢？“我经常在玩手掌机，尤其是 GBA SP 我特别喜欢，现在有5台SP。”看来板垣伴信对手掌机还是蛮感兴趣的。问到他打算在NDS开发什么游戏，他说“目前还不知道，到底开发什么样的游戏好呢？”

能触摸霞的身体，是不是觉得很有意思呢？



所谓的 XBOX 最强 ACT《忍者外传》。NDS上的新作会不会也是动作游戏呢？

“在和任天堂的负责人的对谈中说过‘能触摸霞的身体的游戏，你觉得怎么样？’这样一句笑话。没想到他们很认真地跟我说‘这主意不错，那就拜托了’。看来有一种能开发出好游戏的预感。”

手掌机这个答案。

让普通玩家也能够说出“我喜欢游戏”的主机

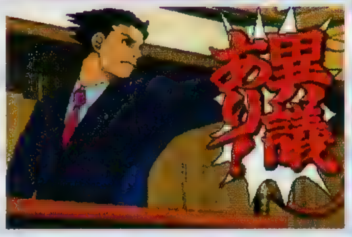
NDS的操作全靠自己的感觉，好像在白纸上随意涂鸦似的，看起来非常有趣的样子。

“一般消费者逐渐疏远游戏”的危机感使我们打算开发 NDS，而从某个意义上来说，NDS 是带着拯救危机的使命而诞生的。宫本茂对这种危机感做了如下的解释：“以前是即使不经常玩游戏的人也说喜欢游戏，但现在的人都认为游戏很难，玩起来感觉很吃力。NDS 为了让这些普通人也能从感官上认识到游戏的乐趣，所以就采用了触摸式屏幕。我们想，如果是触摸式屏幕的话，不管是擅长玩游戏的人，还是不擅长玩游戏的人都能够在同一条起跑线上同时出发了。”

现在的手柄一般都有 10 个以上按键。衍变出如此复杂化的手柄，如果让没接触过游戏的人操作，正常来说，不可能会在短时间内习惯的。此外，近年来的游戏系统越来越复杂，难度越高就会使普通人想玩游戏的欲望越来越低。考虑到这种现状，可以让不擅长玩游戏的人也能够轻松地接触游戏，这就是本次开发 NDS 的主要目的。

能玩到什么样的游戏？

目前为 NDS 制作的游戏一共有以下20款。新作、续作等各类标题中最吸引人的是“《逆转裁判》系列”，是完全新作还是前作的复刻版呢？目前还无法得知。



触摸屏幕的话可能会更方便一些。阅览物证的时候如果是两个画面的话也可能会方便一些。画面为 GBA 版

发售预定一栏

CAPCOM	《逆转裁判》系列 《红侠乔伊》系列 《洛克人 EXE》系列
KOEI	《真・三国无双》系列
KONAMI	FROGGER 2005 游戏王 Nightmare Troubadour
SQUARE ENIX	最终幻想水晶编年史新作 Egg Monster Heroes 《勇者斗恶龙怪兽篇》系列
SEGA	索尼克 DS（暂定） Project Rub
TECMO	Team NINJA 制作的游戏 Monster Rancher
NAMCO	Pac-Pix Pac'n-Roll 钻子先生
HUDSON	炸弹人（暂定）
BANDAI	机动战士高达 SEED（暂定） ONE PIECE（暂定）
BANPRESTO	龙珠 Z

总 评

对 Nintendo DS 开创游戏未来的展望

游戏最重要的部分并不是主机性能，而是如何让玩家玩得开心。Nintendo DS一旦回到这个原点上，那双屏幕画面，触摸屏设计与声音输入等性能都将给玩家带来更为纯正的游戏乐趣。如果询问各制作人对NDS的感想，每位制作人都会说感觉很好，觉得很好玩。看来宫本茂先生说的那番话还是很有道理的。笔者有种预感，今后在NDS主机上肯定会推出很多有趣的游戏。以后笔者也会支持NDS，为 NDS 加油的！

超级硬盘大战MX
——HD LOADER 完全攻略

游戏读盘时间太长了……
光头又要换了……
记录卡空间又不够了……

文：修改之神

有没有想过把游戏安装到硬盘上来提高读取速度？游戏从此不再从光盘运行，你不必再担心光头磨损，大大延长光头的寿命？SONY当然深知玩家的心理，发售了BB UNIT网络套件，包括PS2专用硬盘＋网卡，也许大家的梦想就要实现了……

但是，PS2专用硬盘目前只能支持一小部分游戏，其中大部分是RPG、SLG或网游；而且并不是将所有游戏数据文件都安装到硬盘上，一般只是安装一部分而已，这样虽然也能够提高读取速度，但是仍然需要有光盘才能正常运行。更重要的是，BB UNIT网络套件是天价，光硬盘就要1000多块！而且这块PS2专用硬盘只有40GB，5400转／分，容量和性能都不是很理想，根本不合算；如果安装一般的电脑硬盘则根本不能正常使用，因为虽然PS2硬盘用的也是标准的IDE接口，但是SONY改动了硬盘的固件（FIRMWARE，类似我们熟悉的BIOS），在里面加入了一些特定的识别数据，使得这种硬盘能被PS2游戏程序检测到并使用，而普通硬盘安装到了PS2上，因为没有识别数据，游戏是根本不能使用的……

凶箱则可以直接将游戏完整的复制到硬盘上运行，从而大幅度降低读取时间，又可以随意使用高容量的电脑硬盘替换，于是很多PS2玩家都打心底羡慕凶箱的玩家，我们什么时候才能有这样的待遇啊……

有的读者朋友可能听说过一款叫做HD LOADER的PS2硬盘游戏管理软件，能够将游戏光盘完整的复制到PS2硬盘上，之后根本不需要光盘就可以运行，而且因为硬盘的传输速度要比光驱快得多，所以在玩游戏的时候，我们几乎都不会感觉到读盘时间的存在（有点夸张……），更重要的是，普通的电脑硬盘就可以使用！可惜当初还没有发售……

现在好了，HD LODER已经正式发售，价格29.99美元。OK，加速！必中！气合！觉醒！魂！！！让我们一起来战吧！！！

下载与刻录

HD LOADER下载，文件大小约为8MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/index-xg.htm

将“HDLOADER.RAR”解开后会出现“HDLOADER.BIN”和“HDLOADER.CUE”两个文件。

ALCOHOL 120%简体中文版下载，文件大小约为4MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/tools/down/alcohol.rar

运行ALCOHOL 120%，在“VIEW－LANGUAGE”里有“SIMPLIFIED CHINESE（简体中文）”的选项。

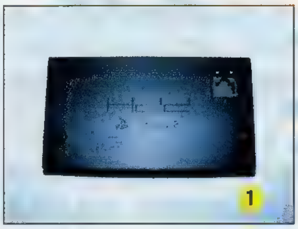
选“文件－镜象烧录向导”，点“浏览”，选择先前解出来的CUE文件。

刻录类型选“PLAYSTATION2”，点“开始”进行刻录，速度越低越好。

提醒一点，尽量用好一点的盘刻录，因为这张盘以后就是经常用到的了，再加上HD LOADER读盘比较“爽”，还是用SONY原装金盘之类比较可靠。

如果对ALCOHOL 120%不熟悉，也可以直接用NERO刻录CUE镜像。

网卡与PS2／直读的兼容性



1

PS2网卡分日版／美版／欧版，我只买到了日版和美版，价格为日版200，美版180（当然，相信大家看到这篇文章的时候，JS已经……），分辨两者非常简单，日版网卡上只有一个网线接口，而美版和欧版有两个。

2

可以确定的是，日版和美版网卡是完全通用的，可以互换，关键就是那张HD LOADER盘（HD LOADER和某些直读兼容性不是很好，甚至有可能烧！），只要盘能正常运行，不管什么型号的PS2和网卡都可以。欧版没买到，不过应该也没问题。（图1）（图2）

HD LOADER只支持30000以后的PS2，10000、15000和18000系列的主机不能使用，因为根本没有装硬盘的扩展槽，HD LOADER也不支持外置式的PC－MCIA卡接口的硬盘和网卡。

准备了5台不同型号的PS2，配合各种直读测试，结果真烧了一台……

从上到下（图3）：

3

30000＋NH PLUS

30001＋NH7

30006R＋NH7

39001＋MESSIAH2 CLONE

39001＋APPLECHIP

烧的就是最下面那台……

测试时使用的网卡一律为日版，硬盘一律为希捷 酷鱼4代80G。前4台一切正常，到39001＋APPLECHIP直读，运行HD LOADER出现主界面后光头狂转，然后定机，RESET后什么盘也不读了……

结论：直读问题，用APPLECHIP的要当心了。

5000X系列因为手头上没有，无法测试，不过已经确定50006／50007＋NH8直读，安装日版网卡没有任何问题。

网卡与硬盘的兼容性

HD LOADER支持大部分电脑IDE硬盘和SONY官方的PS2专用硬盘，官方建议使用MAXTOR（迈拓）的硬盘，容量建议为40GB～120GB。实际上没有这么严格，一般来说只要容量大于8.4GB就可以，但是也有另一个极端，PS2能支持的硬盘大小极限为127GB，也就是说你拿160GB的硬盘安上照样只能当120G用……这一点要注意，不要盲目追求高容量。

官方还说过某些老型号的SEAGATE（希捷）和QUANTUM（昆腾）硬盘可能无法使用或工作不正常，但是我使用希捷U－6 20.4GB和昆腾火球9代 8.4GB测试过并没有问题，现在的硬盘品牌五花八门，型号也千奇百怪，为了方便大家，我特意准备了9块不同品牌／型号的硬盘进行了测试（其中一块是凶箱上的硬盘），基本上包括了不同年代里比较主流的硬盘，大家购买硬盘的时候可以参考一下。

因为时间和条件的限制，再加上WESTERN DIGITAL（西部数据）和SAMSUNG（三星）在国内不是很常见，测试硬盘中没有这两个品牌的产品，在这里向使用这两个品牌硬盘的朋友们说声抱歉了……

有一点要注意，HD LOADER只支持IDE接口的硬盘，是不支持SERIAL ATA（串行ATA）的硬盘的，因为根本插不上。分辨两者非常简单，IDE硬盘的数据线接口非常宽，而SERIAL ATA的接口则比电源线接口还小。还有SCSI接口的硬盘也不支持。（好像没几个人能买的起……）

当然，串行ATA是硬盘发展的趋势，想换硬盘，主板又支持SATA的朋友不妨买一个串行ATA的硬盘，再把旧的IDE硬盘给PS2用。（刚把所有硬盘全换成串行ATA而想撞墙的某编：……）另外，如果不是特别在意速度的话，尽量为PS2选择发热量低一些的硬盘，比如5400转的希捷U系列。要知道PS2就扩展槽那么点空间，可不象电脑机箱，散热可是大问题。轻者读盘出错死机，重者硬盘烧毁！

可惜，5400转的硬盘现在市面上确实不太容易买到，几乎全是7200转的产品。目前市面上发热量最高的硬盘是希捷的BARRACUTA 7200.7系列，其次是希捷的BARRACUTA 4／5（酷鱼4代／5代）系列，虽然性能很高，但发热量也高的吓人。夸张一点说，完全可以煎鸡蛋；迈拓的金钻系列发热量相对低一点，不过也不低，摸起来烫手；目前市面上发热量最低的硬盘应该是日立的180AVV系列（其实就是原来IBM的DESKSTAR腾龙系列，因为IBM的硬盘部门已经被日立收购），同样采用了玻璃盘片，长时间工作后摸起来感觉比较热，但不至于到烫手的程度，这对于7200转的硬盘来说已经是来之不易了。而且对PS2来说，7200转的硬盘和5400转的硬盘在安装游戏时用的时间几乎是完全相同的，因为即使是再慢的硬盘，也要比光驱快的多；运行游戏时，两者的读盘时间差别不会超过2秒。

型号	容量	缓存大小	传输速度	转数
正常使用				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SEAGATE BARRACUTA 4 / 希捷 酷鱼 4 代	80GB	2MB 缓存	DMA133	7200
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
SEAGATE U－SERIES X OEM / 希捷 U－X 小容量 OEM 版（注 1）	8.4GB	2MB 缓存	DMA100	5400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
QUANTUM FIREBALL LCT / 昆腾 火球 10 代	40GB	缓存不明	DMA66	4400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
无法使用				
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
QUANTUM FIREBALL EL / 昆腾 火球 6 代（月蚀）	2.5GB	512KB 缓存	DMA33	5400

注 1：这块希捷 U－X 的小容量 OEM 版就是 MICRO$OFT 的凶箱主机上的硬盘，大小为 8.4GB，市场上卖的电脑用普通版为 20～60GB，同样可以在 PS2 上正常使用。

安装硬盘与使用

安装硬盘非常简单，先把硬盘的跳线跳为 MASTER（主盘），在数据线接口和电源接口中间有 8 根导电插针，上面插着的那根金属帽针开关就是跳线。从左到右共有 4 种组合。

因为不同品牌的硬盘跳线跳法不一样，具体怎样跳可以看硬盘上的标签，一般都有图，就是有很多“点”的那个，对应位置标着“MASTER”或“MA”的就是。另外，新买来的硬盘一般默认都是已经跳成 MASTER 的。

4

5

跳完后按（图 4）所示把网卡和硬盘安好，再取下 PS2 主机背后扩展槽的 EXPANSION BAY 后盖，按（图 5）所示和 PS2 连接好，放入硬盘的时候你可能会注意到，硬盘和主机的扩展槽之间还有一定的空隙，并不是那么严密无缝。这是因为在原装 PS2 硬盘的两边还有特制的支架（图 6），而普通电脑硬盘则没有这个支架，可以使用一些绝缘并散热的材料填充（比如玻璃钢）。如果不想填充，记住两边的螺丝一定要上紧，防止震动，震动对硬盘的伤害是很大的。

6

有一点要注意，硬盘安装后，原先的按一下 RESET 重新启动 PS2 的功能被取消，变成了按一下关机，和普通的长按 RESET 关机相同。因为 RESET 时硬盘会重新加电，如果在短时间内连续加电，高压电流会多次冲击硬盘电路板，相当于对电视关了开开了关……对硬盘的影响是非常大的。这个设计是为了保护硬盘，朋友们不用担心是不是 RESET 坏了；还有大家要养成好习惯，关机后请等 5～10 秒再开机。（好像是废话……）

7

安装完成后放入 HD LOADER 盘开机，如果出现（图 7）的画面说明 HD LOADER 正确认出了你的硬盘；如果一直出现 HD LOADER 的商标不变、或者出现（图 8）的画面，则说明 HD LOADER 没有认出你的硬盘。这不一定就是硬盘无法使用，也有可能是跳线错误，如果不会跳，大可以从左到右一个位置一个位置试，只要 HD LOADER 能出现（图 7）的画面就对了，万一 4 个位置都不行，那就只有换硬盘了……

8

第一次认出硬盘后 HD LOADER 需要将硬盘重新分区并格式化（图 9），硬盘里的所有数据都将永久清除！！！再次提醒，在选择格式化前一定要确认这块硬盘里没有重要的数据（比如这块硬盘是从你现在用的电脑上拆下来的之类），如果有请事先备份，不然数据丢了可就欲哭无泪了……

HD LOADER 分区格式化的速度是非常快的，根据硬盘大小来算，80GB 左右的硬盘大约 10 秒就可以完成，接着会进入（图 10）的主界面，右下方会显示出硬盘的总容量和可用空间大小。也许有的朋友会问了，我用的是 120GB 的硬盘，为什么显示只有 110GB 左右？难道我被 JS 骗了？朋友们大可放心，这些差距是正常的。因为硬盘厂商是按每 1000MB＝1GB 的算法来计算硬盘的容量，而我们常用的电脑则是按每 1024MB＝1GB 的算法来计算，这样两者就会出现 5％左右的误差，外加 HD LOADER 会挪用 2 到 3GB 的空间作为系统管理用，所以出现 10％左右的误差完全正常。

9

10

主界面左面是硬盘里已经安装的游戏名称列表，现在这块硬盘里什么也没有，所以列表是空的。右边是 HD LOADER 的具体功能，从上到下依次是运行游戏、安装游戏、删除游戏、改变游戏名称。第一个不用解释，第二个就是将游戏安装到硬盘，先选择 INSTALL，然后将要安装的游戏放入光驱，选择确定后 HD LOADER 会检测是否为 PS2 专用游戏盘，如果不是会显示光盘类型错误，无法安装。另外，HD LOADER 目前不支持安装 PS1 游戏，也不能用电脑硬盘玩 PS2 网络游戏；如果游戏本身就有安装到硬盘选项的（比如《FF X》、《王国之心》或网络游戏），可以选择但是无效，会提示你硬盘连接错误，这是因为硬盘的 FIRMWARE 固件里没有 SONY 的识别数据造成的，其实已经完全没有必要了，直接用 HD LOADER 的安装功能读盘更快。

11

12

确认是 PS2 专用光盘后，HD LOADER 会让你输入游戏名（图 11），输入完成后就开始读取游戏数据文件，读取速度是越来越快的，安装速度一般在开始是在 500KB / 秒左右，完成时可达到 1600KB 以上（图 12，13）。具体安装时间看游戏大小而定，一般来说 3GB 左右的游戏大约需要 20 分钟，4GB 大约需要 25 分钟。不过，游戏在安装过程中标明的游戏光盘大小，并不等于实际占用的硬盘空间大小（装完后显示的游戏安装大小都是整数，并不准确，就象机战 MX，光盘容量是 3.5GB，但是只显示 3GB），安装时需要的空间大小是按 128MB 的倍数来算的，游戏安装时选择最接近的倍数，比如一个游戏正好是 3500MB，那么就要付出 128 ＊ 28＝3584MB；同样，129MB 的盘则要付出 256MB；另一个极端是即使你这张盘只有 1MB 大小，安装时也要付出 128MB 的空间……

安装完成后选择 PLAY 或直接在游戏名上按 × 就可以运行游戏，这时根本不需要游戏光盘，因为原理就是类似电脑上我们熟悉的虚拟光驱，将光盘上的所有数据全部复制下来做成一个光盘镜象文件。SONY 官方的 PS2 专用硬盘还需要使用光盘引导才能运行，感觉是不是比 PS2 专用硬盘还要好？

13

游戏玩够了？硬盘不够？REMOVE 就是用来删除已经安装的游戏的，也可以用来删除因为停电等原因没有安装完成的游戏。

最后一个 RENAME 就是给游戏列表里的游戏名称改名，相信就不用解释了。

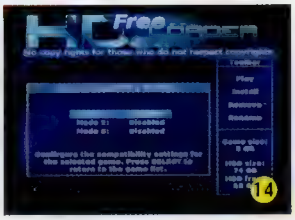
实战测试

对于大家最关心的读盘时间问题，结果非常令人满意！！！

最终幻想 X 日版（正版）：进入战斗画面	5 秒 / 2 秒
最终幻想 X－2 日版（正版）：进入战斗画面	3 秒 / 2 秒
[illegible]	[illegible]
宿命传说 2 中文版（正版）：进入战斗画面	2 秒 / 0 秒！！！
[illegible]	[illegible]
机战 MX（正版）：进入战斗画面	3 秒 / 1 秒，随时切换战斗画面时 0 秒！！！
[illegible]	[illegible]
潜龙谍影 2 日版（正版）：画面切换	2～3 秒 / 0 秒！！！

恶魔城：画面切换	3~5秒／1秒，开关菜单切换武器道具不会拖慢！
寂静岭4：画面切换	5~7秒／2秒左右
实况足球7国际版：进入比赛	10秒／7~8秒左右（比较遗憾），游戏中的拖慢现象不会出现，实况语音解说这回不会伤光头了！！！
鬼泣：画面切换	3~5秒／1秒
鬼武者3：画面切换	5秒／1秒，连续一闪大量敌人不会拖慢！
生化危机 OUT BREAK：画面切换	15秒／5秒左右
真三国无双3猛将传：进入战斗画面	5~7秒／2秒左右，游戏中的拖慢现象不会出现！
铁拳4：进入战斗画面	5秒／1秒
KOF2001：进入战斗画面	3~5秒／0秒！！！
龙珠Z2（美版）：进入战斗画面	15~20秒／7~10秒左右，战斗前读取语音对话流畅！
武刃街：画面切换	5秒／2秒左右，游戏中随时读盘不会伤光头了
EYETOY PLAY 日版（正版）：	进入游戏画面　10~15秒／5秒左右

兼容性设置


14

游戏列表中，在游戏名上按SELECT会出现一个对话框（图14），里面有MODE1、MODE2、MODE3三个ENABLE（允许）／DISABLE（禁止）开关选项，共有8种不同的组合方式，作用是使某些玩起来有问题的游戏可以正常运行。比如生化危机OUT BREAK一进游戏就黑屏，就可以试着将MODE3设成ENABLE；还有异度传说2在特定情节后读盘死机，将3个开关全设成ENABLE就可以解决。根据经验，一般来说无法进入游戏的错误可以通过单独开启MODE?来解决，游戏运行错误可以通过试验各种组合来解决。

多光盘游戏换盘／连动问题

HD LOADER的原理其实就是电脑上我们熟悉的虚拟光驱，但是PS2不可能象电脑一样随时按ALT＋TAB切换到桌面，再用虚拟光驱的换盘功能换光盘镜象文件，那么多光盘游戏的换盘问题怎么解决呢？

这个问题其实非常好解决，以《星海3DC》为例：先把两张盘都安装，安装完成后先用硬盘玩第一张盘A，等玩到了游戏快换盘的时候记录，用光盘A运行，读记录接着玩，到换盘的时候换光盘B，换盘后记录。然后用硬盘运行盘B，读记录接着玩，OK！

用这个思想，几乎任何多光盘问题都可以解决，唯一例外的是真三国无双3猛将传连动，因为检测后并不记录，只有动用金手指大法了……在这里给大家一条金手指，作用是不用换盘，进入游戏就可以直接开启全部需要连动才能出现的选项。

EC878530 14357EE8

1CA1156C 1456E7A6

金手指的使用

安装了硬盘后还是可以正常使用金手指的，先将游戏安装到硬盘（这里以《机战MX》为例），安装完成后使用AR2金手指盘开机，选择要用的金手指码后换盘时不用换游戏盘，只要换上HD LOADER启动盘确定，就会进入HD LOADER的界面，这时你只要继续运行硬盘上的《机战MX》即可，进入游戏之后，金手指就可以正常使用

可能有部分游戏的金手指无法这样使用，多为全道具之类锁定地址数量非常多的金手指码，锁定地址数量过多可能会影响HD LOADER正常运行甚至死机，解决办法还是老样子，先用光盘改完后记录，再关闭引起冲突的金手指，运行硬盘上的游戏，读改完的记录就OK了，实在不行还可以用网上下载的超级记录。

记录卡与硬盘互传

怎样让把游戏记录保存在硬盘上？需要游戏支持，如果游戏本身支持硬盘记录，那么在保存的界面会直接看到对应的硬盘选项。比如异度传说。另外就是通过PS2 MENU等软件把记录卡里的文件复制到硬盘上，反之亦然。相当于多了一个用于备份的超大容量记录卡。但用这种方式保存在硬盘上的记录无法直接被游戏读取，使用的时候还要再传回记录卡才可以。

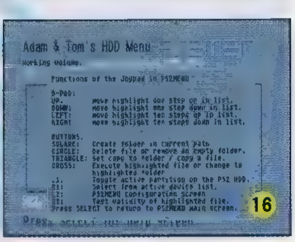
PS2 MENU是一个PS2文件管理器，支持硬盘／记录卡／光驱等设备之间的文件互传／移动／删除等功能，

PS2 MENU下载，文件大小约为3MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/index-xg.htm

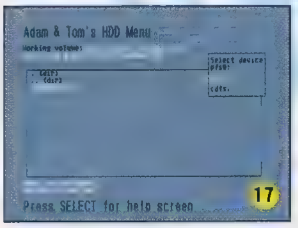
15

刻录方法请参考HD LOADER的刻录方法。用PS2 MENU光盘启动机器，就会进入PS2 MENU主界面（图15），按SELECT会显示帮助窗口（图16），L1为切换硬盘分区，R1为设备列表，可以用来切换硬盘／记录卡／光驱。×为确定、△为取消／定位、○为删除、□为建立文件夹／显示文件相关信息。L2／R2为PS2 MENU本身的一些设定，可以改变界面颜色、字体大小之类，好像没什么用……



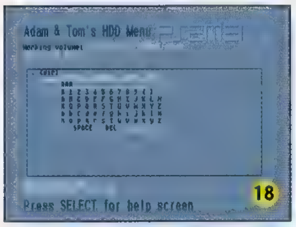
16

复制记录卡中的记录到硬盘



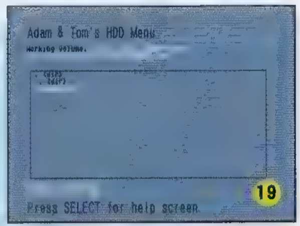
17

在PS2 MENU中按R1，会弹出设备列表（图17），其中PFS0表示硬盘、HOST表示主系统分区、MC0表示记录卡1、MC1表示记录卡2、CDFS表示光驱。选择硬盘，然后按L1切换到BOOT分区（上面会显示分区名HDD0_BOOT和可用空间），按□建立一个文件夹并取名，比如叫AAA（图18），再按△定位这个文件夹。

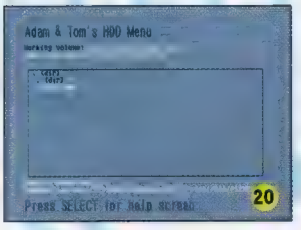


18

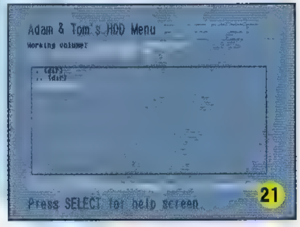
按R1弹出设备列表，切换到要复制的记录卡，假设要复制SYSTEM.CNF（图19），在要复制的记录上（按□会显示游戏记录名）按START后选ADV COPY，或者在要复制的记录上直接按两下△，就会将这个记录复制到硬盘的HDD0_BOOT分区的AAA目录下，下面会显示COPIED FILE，表示复制完成。（图20，图21）



19



20



21

复制硬盘中的记录到记录卡

两者差不多，只要先在记录卡上按△定位，然后切换到硬盘上包含要复制记录的文件夹（同样可以按□显示游戏记录名），再复制即可。

复制光驱上的文件同理，当然反过来不行，因为PS2用的DVD光驱是只读的。

小技巧：为避免每次都要换盘使用起来麻烦，建议您直接用HD LOADER的安装功能将PS2 MENU直接安装到硬盘上（安装到最后会提示不是PS2专用光盘，不用管，直接确定就OK），随时都可以使用，是不是很方便？

SEED的补充

HD LOADER的出现的确对于PS2玩家有着相当的意义，无论是游戏的速度还是对光头的保护，都有很明显的作用。而且安装方面也相当简单，机型和网卡的搭配也可以任意挑选，硬盘更是便宜且到处都是，因此有条件的玩家不妨亲身一试。唯一有些不爽的是，自从这个软件出现之后，网卡的价格已经上涨了很多……

HD LOADER的镜像也有dvd版本的，读盘声音和效果方面比起cd版略好，有dvd刻录机的推荐使用。安装游戏时有时候会遇上明明还有剩余空间，却提示空间不足，此时一般再重新选择安装就可以顺利进行的。遇到盘读取不畅的情形，安装时会显示read error，这时候最好换张比较好的盘来安装，以免游戏中出现错误。

2003年度厂商大决算！

每年的3月31日，都是全世界大部分地方财政年度完结的日子，而日本的游戏业界当然也不例外，至于到了4月以后，各厂商便会陆续公布过去一年间的业绩，以及针对未来一年的计划，为了让本刊的读者们能更快地掌握动向，更了解业界未来的趋势，KJF编辑部邀请到业界知名的桃太郎社长协助，制作了这个专题，且看谁将可以成为业界的新霸主！

SONY

整体

销售额：7兆4964亿日元(+0.3%)	营业收益：144亿8000万日元(-46.7%)
经常性收益：1441亿日元(-41.8%)	纯利：885亿日元(-23.4%)

游戏部门

销售额：7802亿日元(-18.3%)	营业收益：676亿日元(-40.0%)
经常性收益：未公布	纯利：未公布

2003年主要作品：

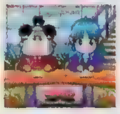
2003年业绩报告重点：

不论是游戏部门的销售额还是营业收益均大幅下滑，而PS2和PSone的主机销量也全球性下降，当然主机售价的调低也对销售额构成了压力。至于软件方面，虽然PS用的游戏销量也大不如前，但由于PS2用游戏的销量增加，整体的软件总销量仍能维持在2002年度的水平。

2004年业务展望：

包括把PS和PS2的游戏软件销量提升至2亿5000万套，以及使PSP在市场上站稳脚跟，成为游戏业务的另一支柱，并预计在2004年度在全球售出300万部PSP。此外还会继续投资开发预计会在下一世代主机及数码家电中均会应用的次世代微型处理器"CELL"。

2004年重点商品



桃太郎社长分析：

PS2的模糊定位继续成为其快速增长的最大阻碍，虽然主机在减价后能达成短期的促销效果，但却无法刺激软件的销量；鉴于PS2已被定型，因此唯有后继机的推出才有可能突破这个局面，而在PS3(暂称)还未确定发售日期之前，SONY便只能期望年底发售的PSP销量能达到指标，以保住王者的宝座，所以PSP如果成功，绝对有可能改写游戏业界的势力划分！

前景指数：＄＄＄＄

任天堂

销售额：5148亿500万日元(+2.1%)	营业收益：1076亿8300万日元(+7.6%)
经常性收益：501亿4000万日元(-47.2%)	纯利：331亿9400万日元(-50.7%)

2003年主要作品

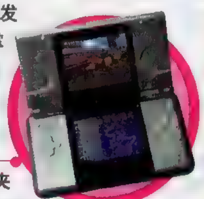
2003年业绩报告重点：

尽管任天堂去年度的经常性收益和纯利也大幅度减少，但究其原因是由于日元汇价急升而出现678亿日元的兑换亏损，以销售实绩而论仍旧有不俗的表现。主机方面，除GBA的销售持续呈理想状态之外，GC也因下半年的主机减价策略而令主机销量有所增长；至于游戏软件方面，以《口袋妖怪 红宝石／蓝宝石》(全世界售出612万套、累积销量为1278万套)为首的软件阵容也极受欢迎，使销售额有所上升。

2004年业务展望：

目前正全力开发NDS，希望能赶在年底前推向市面，并在2004年度内达到主机350万部，软件1500万套的销量指标。另外常务董事森仁洋在业绩发布会上表述了"预算在明年春季的E3上发表打破家用机与手掌机区别的新方案"的发言，证明任天堂正努力地摸索"非后继机"产品的新方向。

2004年重点商品：



桃太郎社长分析

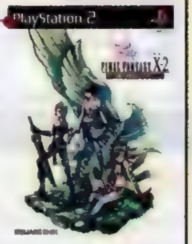
虽然GC在世界各地均受到PS2和XBOX的夹击而陷入苦战，但任天堂的业绩在去年仍能有相当大的增长，其实力可见一斑。而今年任天堂的成败，则完全要看DS与PSP的决胜之战。当然首要条件是任天堂能一改过去的恶习，让NDS可以如期发售；根据任天堂所发表的目标销量，似乎相当有信心以NDS压倒对手，但是对于能否超越GBA的成绩，厂商的发言则仍是有所保留。

前景指数：＄＄＄＄

SQUARE ENIX

销售额：632亿200万日元	营业收益：193亿9800万日元
经常性收益：182亿4800万日元	纯利：109亿9300万日元

2003年主要作品：



2003年业绩报告重点：

作为SQUARE和ENIX合并后的第一年，算是交出了一张非常不错的成绩单，除了重新制作的《勇者斗恶龙Ⅴ 天空之新娘》大受欢迎之外，在世界各地也都有不俗的销售业绩，2003年度在全球合计售出游戏软件总数达1362万套。

2004年业务展望：

今年SQUARE ENIX将会把日本国内软件总销量目标大幅度提高至803万套，和田社长则表示正在检讨《勇者斗恶龙Ⅷ》、《最终幻想Ⅻ》和《王国之心Ⅱ》的推出先后次序，此外还会着力开发能够与NDS同时发售的游戏软件，以及《EVER QUEST Ⅱ》等多款网络游戏。

2004年重点商品：

《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主》

《王国之心Ⅱ》

《最终幻想Ⅻ》

桃太郎社长分析：

去年轰动业界的两大巨头合并，总算是有了一个好的开始，其中《DQV》的销量之高更是一支强心剂，不过以往SQUARE的游戏系列新作要到今年才能陆续推出，因此相信2004年度才是真正的考验期，而《DQ Ⅷ》能否赶在今年底前面世，以及新游戏在欧美地区的反应，都会是SQUARE ENIX未来发展定位的关键所在。

前景指数：＄＄＄＄＄

SEGA

销售额：1912亿5700万日元(-3.0%)	营业收益：144亿8000万日元(+55.8%)
经常性收益：126亿1700万日元(+62.1%)	纯利：87亿6000万日元(+186.8%)

2003年主要作品：

2003年业绩报告重点：

整体收益较2002年度有大幅的增长，虽然在家用游戏市场中仍在苦战，但与游乐设施及景品相关的业务发展则非常顺利，其中的《甲虫王者Mushi King》更在低年龄层的顾客之中掀起了热潮！

2004年业务展望：

为了能创造出"真正的综合娱乐企业"，SEGA于去年10月1日起跟SAMMY进行联合经营，而负责游戏开发工作的7间子公司也会合并起来，以提高生产力；另外还会在开发部门中实施改革和重整工作，务求能强化游戏的素质。SEGA本年度的日本国内软件销量目标为373万套，较去年上升34%，而PC、互联网、流动电话等业务也将会是主要的收入来源。

2004年重点商品：

桃太郎社长分析：

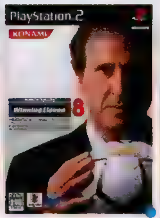
不再经营游戏主机业务的SEGA今年终于可以卷土重来，因为目前方兴未艾的迷你模型及景品热潮也令其得到了不错的利润。虽然家用机软件业务没有什么起色，但是一系列的廉价版游戏也颇受好评，有助于给SEGA留出时间去摸索未来的业务方向，此外重新分配资源以及跟SAMMY进行联营也有助于业务发展，推行更庞大的跨媒体计划。

前景指数：＄＄＄＄

KONAMI

销售额：2734 亿 1200 万日元(+7.8%)　营业收益：407 亿 1300 万日元(去年亏损 218 亿 7000 万日元)
经常性收益：401 亿 700 万日元(去年亏损 220 亿 9600 万日元)
纯利：201 亿 400 万日元(去年亏损 285 亿 1900 万日元)

2003 年主要作品：



2003 年业绩报告重点：

不仅游戏方面的业绩较去年上升，其他方面的业务发展也相当顺利，更取得了历年来最高的销售额。除了"《WINNING ELEVEN》系列"等著名运动游戏之外，改编自动、漫画的游戏也都有不错的销量。

2004 年业务展望：

《WINNING ELEVEN 8》、《潜龙谍影3 食蛇者》和《实况力量职业棒球 11》等人气系列新作均已公布。此外还预定会推出其他类型的游戏，比如赛车及冒险游戏类；海外市场方面，则会集中于目前在美国大受欢迎的《游戏王！》等多款作品之上。

2004 年重点商品：

《潜龙谍影 3 食蛇者》

桃太郎社长分析：

经过连番努力的KONAMI今年终于再次取得盈余，但鉴于目前仍在探索的阶段，因此相信在短时间内仍是以招牌系列的新作为主力，不会有什么太大的动作。由于"《WE》系列"暂时未能动摇"《FIFA》系列"在欧美游戏市场的地位，故此KONAMI极可能会改变方针，改为以推出欧美目前最流行的根据日本动画改编的游戏为主。

前景指数：＄＄＄

KOEI

销售额：277 亿 800 万日元(+3.4%)　营业收益：104 亿 7200 万日元(−2.3%)
经常性收益：126 亿 6100 万日元(+6.4%)　纯利：71 亿 900 万日元(+14.3%)

2003 年主要作品：

2003 年业绩报告重点：

这两年以来均取得了KOEI 史上最佳的业绩，除了《战国无双》在日本国内销量冲破百万大关外，也不乏《真・三国无双 3 猛将传》等大卖的作品，甚至在海外的软件销量也有相当可观的增长。

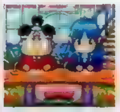
2004 年业务展望：

在动作游戏(如"《无双》系列")和历史战略游戏(如"《三国志》系列"、"《信长》系列")方面均会有大作陆续推出，此外KOEI还同时会在NDS及PSP上推出游戏。至于中期计划则包括新类型的RPG以及以通过人气系列游戏来拓展低年龄层玩家的市场。

2004 年重点商品：

《真・三国无双》(PSP 版 /NDS 版)
《真・三国无双 4》
《战国无双 猛将传》

桃太郎社长分析：



成功地将"《无双》系列"品牌化及成功转型，是KOEI取得重大胜利的关键因素，在《三国志》、《信长》等原有的招牌系列渐现疲态的时候，能够通过自身的努力与摸索获得一线曙光，相当难能可贵。相信很快玩家便会看到不同历史及文化背景下的"《无双》新作"出现在眼前。

前景指数：＄＄＄＄

NAMCO

销售额：1725 亿 9400 万日元(+11.5%)　营业收益：154 亿 3000 万日元(+62.9%)
经常性收益：144 亿 2800 万日元(+64.4%)　纯利：75 亿 4500 万日元(+83.3%)

2003 年主要作品：

2003 年业绩报告重点：

不论是家用游戏软件的销售或跟游乐设施相关的主力业务发展均相当顺利，整体业绩已有大幅增长，其中表现最突出的首推"《太鼓之达人》系列"及面向海外市场的《灵魂能力 II》。

2004 年业务展望：

作为庆祝创业 50 周年，今年NAMCO会送上以"《铁拳》系列"、"《山脊赛车》系列"和"《传说》系列"新作为骨干的强大软件阵容，另外在业绩发布会上，除了公开采用全新街机系统硬件的《新太鼓之达人》之外，社长高木九四郎还发表了"希望配合PSP及NDS的发售同时推出对应软件"的看法。

2004 年重点商品：

《皇牌空战 5 未颂的战争》
《重生传说》

桃太郎社长分析：

其实在去年NAMCO的几个招牌系列新作的表现也只能算是强差人意，无复当年之勇，因此NAMCO应争取时间摸索未来的方向，尝试创造新的招牌系列，不可沉醉于今年的业绩中。同时加入PSP和DS的阵营是个相当不错的决定，能有助于未来业务的发展。

前景指数：＄＄＄

BANPRESTO

销售额：279 亿 8300 万日元(−5.2%)　营业收益：5 亿 5200 万日元(−75.8%)
经常性收益：3 亿 6400 万日元(−84.7%)　纯利：1 亿 4500 万日元(−87.1%)

2003 年主要作品：

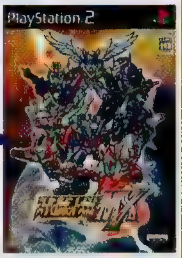
2003 年业绩报告重点：

对比起 2002 年度，BANPRESTO今年的整体业绩大幅度滑落，究其原因主要是由于原定在 2004 年 3 月推出的《超级机器人大战 MX》突然宣布延期发售，不能赶在 2003 财政年度结束前推出所致，幸好其他旗下作品仍能维持一定的销量，才不会导致出现亏损。

2004 年业务展望：

当然少不了在家用机上推出的"《超级机器人大战》系列"新作，而《召唤之夜》和《魔界小金毛》这两个系列也都预定会有新作发售，此外还计划尝试开发其他新类型的游戏。

2004 年重点商品：



《召唤之夜 铸剑物语 2》
超级机器人大战新作

桃太郎社长分析：

今年因《机战 MX》跳票而令业绩大倒退，可见BANPRESTO的成败完全维系在"《机战》系列"上，其实这对一间游戏公司来说是十分不正常的，BANPRESTO应尽快尝试开发出更多类型的游戏，从中找出可以系列化的作品，以减低财政风险，以免重蹈覆辙。

前景指数：＄＄

BANDAI

销售额：2631 亿 7400 万日元(+7.4%)　营业收益：276 亿 5100 万日元(+6.9%)
经常性收益：272 亿 2100 万日元(+3.0%)　纯利：142 亿 600 万日元(+12.2%)

2003 年主要作品：

2003 年业绩报告重点：

BANDAI今年的游戏部门业绩为销售额 387 亿 8400 万日元，营业收益 62 亿 2500 万日元，除了大量作为招牌的动、漫画改编游戏，如"《机动战士高达》系列"等作品有不俗销量外，新类型RPG"《.hack》系列"也在海外成为了畅销游戏。

2004 年业务展望：

继续推出以"《机动战士高达》系列"、"《龙珠》系列"及"《ONE PIECE》系列"等人气游戏为中心的新作，而其中的《机动战士高达》更已决定同时在PSP和NDS上发表新作。

2004 年重点商品：

《钢之炼金术师》
《ONE PIECE！ LAND LAND》

桃太郎社长分析：

一向保守的BANDAI相信在今年也不会创造出什么突破点，尤其是游戏业务只占其整体业务的一小部分，所以在可以预见的未来，BANDAI也只会守着《机动战士高达》等招牌系列，并顶多再加进一些其他受欢迎的动画作品而已。

前景指数：＄＄＄

TECMO TECMO

销售额：121亿5600万日元(+15.6%)　**营业收益**：26亿4700万日元(+61.0%)
经常性收益：25亿9000万日元(+50.6%)　**纯利**：14亿1500万日元(+39.9%)

2003年主要作品：

2003年业绩报告重点：

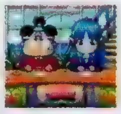
整体有大幅的增长，主要是《忍者外传》在北美创出了销售50万套的佳绩，而其他游戏在海外也有相当理想的销售量，甚至在日本国内发售的新游戏同样受玩家欢迎。

2004年业务展望：

受到去年出色业绩的影响，今年TECMO计划面向全世界推出包括《DOA ULTIMATE》在内的6款游戏，并逐渐把开发销售策略放眼至世界各地，以世界市场为目标。此外也会在PSP和NDS开发新作，将业务拓展至手掌机上。

2004年重点商品：

《DEAD OR ALIVE ULTIMATE》



桃太郎社长分析：

一直在日本国内业绩平平的TECMO，自从"《DOA》系列"意外地获得欧美玩家垂青之后，便渐渐把业务重心转移至海外，而且也得到了不俗的回报，相信TECMO未来仍会集中全力开拓欧美游戏市场，其开发的游戏将涵盖掌机游戏、网络游戏等领域。

前景指数：$ $ $

CAPCOM CAPCOM

销售额：526亿6800万日元(−15.1%)　**营业收益**：14亿200万日元(−79.0%)
经常性收益：7亿9100万日元(−88.4%)　**纯利**：亏损91亿5800万日元(去年亏损195亿9800万日元)

2003年主要作品：

2003年业绩报告重点：

尽管CAPCOM拥有不少如"《洛克人EXE》系列"等的大热卖的游戏，但整体业绩仍然较去年逊色，尤其是高达91亿日元的亏损更令其雪上加霜，而这其中大部分是来自解散子公司等动作之后的特别亏损。

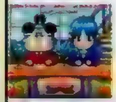
2004年业务展望：

今年的目标是把"《生化危机》系列"、"《恶魔猎人》系列"、"《鬼武者》系列"和"《洛克人》系列"发展成为每年循环发售的定期游戏系列。另一方面，则会以分拆出来的工作室为重心，倾全力开发出独树一帜的原创作品。

2004年重点商品：

《恶魔猎人3》
《洛克人X8》
《生化危机 爆发 档案2》

桃太郎社长分析：



自从"《生化危机》系列"转为GC独占之后，CAPCOM的业绩便每况愈下，即使曾经大卖的《鬼武者》和《恶魔猎人》的新作销量也大不如前，现在CAPCOM能稳赚的似乎就只剩下"《洛克人》系列"，而且新发表的《迷惑星人》等新潮作品也不够大众化，其前景不禁叫人担心。

前景指数：$ $

TAITO TAITO

销售额：830亿600万日元(+13.3%)　**营业收益**：58亿2300万日元(+4.3%)
经常性收益：57亿3500万日元(+14.1%)　**纯利**：35亿1300万日元(−24.9%)

2003年主要作品：

2003年业绩报告重点：

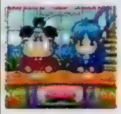
因游戏设施的营运和景品游戏机的销售情况理想，而令整体业绩上升。虽然家用游戏机软件的销量未能达到当初定下的目标，但相比起2002年度的销售数字已有所提升。

2004年业务展望：

作为中期的战略，TAITO希望能开发可在家用机上系列化推出的原创游戏。此外在日本备受好评的游乐设施业务，也计划拓展至中国、韩国等海外地区。

2004年重点商品：

桃太郎社长分析：



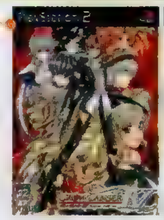
近年来，TAITO已逐渐减少开发游戏软件的数量了，再加上其中一个招牌系列《电车GO！》已于今年完结，其知名度已在下降。因此当务之急，可能便是要尽快找到可以系列化的佳作，相信TAITO若能结合开发游乐设施和软件的技术，会有不错的成绩。

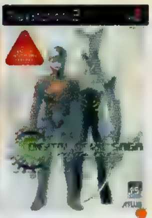
前景指数：$ $ $

ATLUS ATLUS

销售额：171亿6000万日元(+5.3%)　**营业收益**：1亿8900万日元(+25.0%)
经常性收益：4亿9700万日元(+0.3%)　**纯利**：3700万日元(−85.4%)

2003年主要作品：





2003年业绩报告重点：

于2003年10月与TAKARA进行业务合并，成为其子公司，而家用机的软件业务也同时合并；由于架构的重整而导致出现资产评价等特殊亏损共6亿6000万日元。

2004年业务展望：

今年将会以"《真・女神转生》系列"为中心，集中开发销售回报率高的原创作品，而在业绩发布会上，也同时宣布了有关开发机种未定的《真・女神转生ONLINE》(暂称)的消息。另外还计划把"DUEL MONSTER"等TAKARA旗下的强力作品游戏化。

2004年重点商品：

《真・女神转生ONLINE》(暂称)

桃太郎社长分析：

ATLUS现在几乎就只剩下《真・女神转生》一个系列，而且短期内也没有其他大规模的计划，故此今年唯一值得留意的看来就只有ONLINE版的《真・女神转生》，是一间相当安于现状的厂商。

前景指数：$ $

HUDSON HUDSON

销售额：132亿2700万日元(+6.7%)　**营业收益**：13亿7900万日元(+11.0%)
经常性收益：13亿8500万日元(+14.7%)　**纯利**：8亿2800万日元(−19.0%)

2003年主要作品：

2003年业绩报告重点：

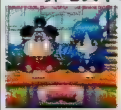
总的来说，HUDSON已有不俗的表现，《桃太郎电铁12》等游戏大受欢迎，再加上替其他厂商开发的游戏也成为稳定的收入来源。另外专为流动电话开发的游戏也获得了极大收益。

2004年业务展望：

全力开发利润丰厚的游戏，以《天外魔境》、《炸弹人》和《桃太郎电铁》等招牌系列的新作为核心，再配合全力打造的"《鼻毛真拳》系列"，使其前景比较乐观。此外HUDSON还会针对NDS和PSP的性能开发出合适的游戏。

2004年重点商品：

《天外魔境III NAMIDA》
《桃太郎电铁13》
鼻毛真拳新作



桃太郎社长分析：

HUDSON近年来已甚少开发新游戏系列了，只是不断地维持着现有的状况，反而致力于开发移动电话游戏，并有不俗的表现，估计将来HUDSON仍会沿着这个方向前进，仅在每年推出3款招牌系列的新作，以保持既有的市场占有率。

前景指数：$ $ $

结语

在经过漫长的衰退期之后，今年大部分厂商的业绩均有明显的改善，也不约而同地表示未来将会投入更多的资源在开发游戏方面，这证明了日本的经济的确是在逐步复苏之中。根据每间厂商的发言，从中可以发现它们对于2004年度的展望大多集中在以下3个方面：一、对PSP和NDS这两部即将推出的手掌机均采取相当积极的态度；二、计划有步骤地开拓海外市场，以提升游戏软件的流通性；三、由于宽频服务在日本日益普及，也开始积极地参与网络游戏的开发。因此可以预见的是，未来一年中的游戏业界肯定会更加精彩缤纷，绝对值得玩家期待！

SHADOW OPS RED MECURY

以扮演特殊部队为题材的主观射击作品，在以欧美为主要市场的XBOX上已推出不少，本次为各位介绍的《SHADOW OPS RED MECURY》就是当中的一个作品。

●ATARI ●已发售 ●ACT ●1至2人玩 ●DVD-ROM ●港币299元 ●http://www.atari.com/us/ ●XBOX LIVE对应

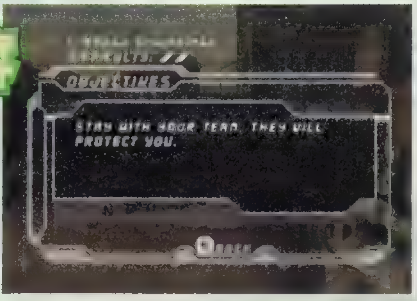
操作指南

左摇杆：移动	按下左摇杆：正中视点	右摇杆：转换方向
按下右摇杆：接近攻击	十字键左/右：转换武器	A：行动
B：蹲下/解除	X：填装弹药	Y：跳跃
L：瞄准	R：射击	●：滚出手榴弹
○：投掷手榴弹	START：暂停游戏	BACK：作战目的

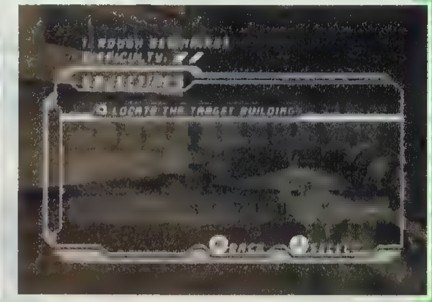
©ATARI

逐步达成任务内容

《SHADOW OPS RED MECURY》与同类型的作品一样，在作战的过程中将会出现大量的任务需要玩家达成。在游戏开始后，画面的上方就会出现一列白色文字，记载着作战的内容。只要按下BACK，就可以让当时的任务显示出来，之后再按一下A，就会显示出各种提示。每当完成一个任务后，新的任务就会出现，当同一关内的所有任务都达成后，就可以前往下一关。



游戏中可以随时确认任务的内容。



在确认任务画面按下A，就可以得到各种提示。

紧随同伴活动

与一般的同类作品不同，《SHADOW OPS RED MECURY》中，并未没有任何地图供玩家参看，因此在行动时就必需注意身边队友的行动。一般情况下，只要紧随着其他队友，就可以沿着正确的路线前进。

完成一个任务后，就会自动出现新的任务。

敌我的分辨方法

基本上与一般同类游戏一样，在战斗过程中，除了以有否攻击我方角色来判断敌人外，由于敌我双方的造型近似，实在难以以肉眼来辨认。不过在游戏中，只要以准星瞄准游戏人物，如是友军，就会显示出对方的名字，同时游标中会出现一条斜线。若是敌人的话，游标就会变成红色。

瞄准同伴时，游标会产生转变。

千万不要忘记回收弹药与药物。

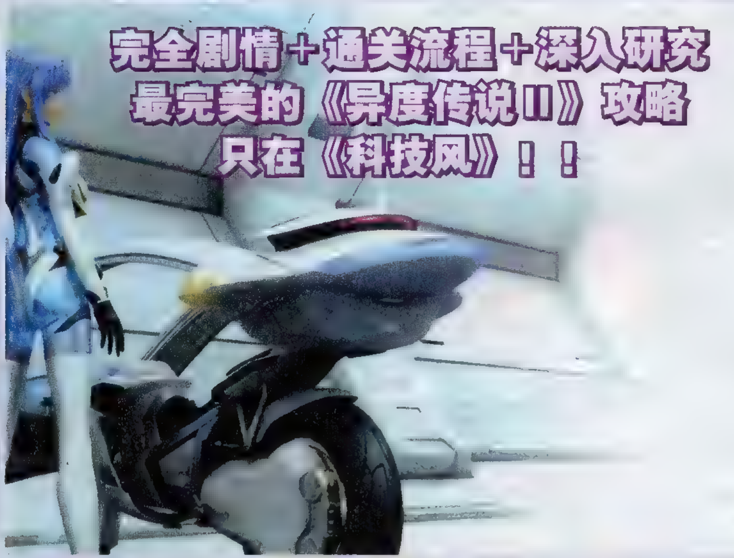
模式介绍

游戏当中有三种不同的模式，包括了一人进行的游戏主要部分"CAMPAIGN"，二人合作的"CO-OP"和上网连线对战用的"MULTIPLAYER"。前两个部分都需要玩家逐个任务完成后，才会出现新的任务。而任务出现后，玩家便可以随时再次挑战。另外，在游戏开始前，玩家需要先创造一个个人档案，除了名字以外，玩家还可以任意从四级的难度中选择其一。

游戏共有三个不同的模式供玩家选择。

留意现场四周的环境

在游戏过程中，版图内的地上各处都会放置有各种道具，当中包括回复角色体力，以及补给各种武器弹药等等。由于设有弹数限制，而敌人的数目与攻势也相当猛烈，因此不时回收道具进行回复与补给是相当重要的。除此以外，在作战的过程中，经常会出现敌人进行火力封锁的情况，这时就要活用四周的环境了。除了用作掩护的障碍物外，版图内还会有不少击破后可引起爆炸的东西，利用这些特性就可以轻易地将敌人消灭。



Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソード II

Jenseits von Gut und Bose
【善悪の彼岸】

（攻略一）

© 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

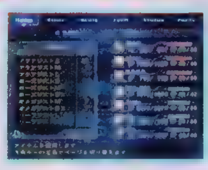
● NAMCO ● 1 人玩 ● RPG ● DVD-ROM × 2 ● 6月 24 日发售 ● 7140 日元
● 记忆容量 292KB 以上 ● http://www.xenosaga.jp/ ● 对应 DUALSHOCK 2/ 8M记忆卡

XENOSAGA EPISODE II 善恶之彼岸
Text：电玩太郎 Design：MW

操作简介

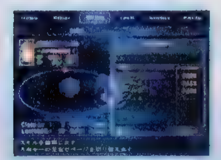
按键	[illegible]	[illegible]	[illegible]
左ANALOG/方向键	角色移动	选择目标	游标移动
○键	会话/调查	决定/攻击	决定
×键	取消/回到前一页	取消/ 显示指令选择	取消
△键	主选单显示	攻击	启动主选单/结束
□键	破坏目标	攻击	改变显示角色
L1键	变更目标	攻击情报表示与否	切换角色/页数
L2键	——	攻击情报表示与否	——
R1键	变更目标	发动BOOST	切换角色/页数
R2键	（按住+方向键）跑	发动BOOST	切换选单种类
START	暂停（过场动画、事件时暂停后再按△键能跳过）		

MENU指令



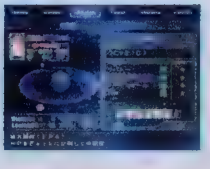
ITEM——“アイテム”是一般道具，以回复道具为主，另外也有只供售卖的物品。“特殊アイテム”是特殊道具，是对故事或游戏有特别用途的物品。

ETHER——相当于魔法，选择角色可以使用该人物所持有的回复系魔法。



SKILL——这是学习特殊技能的地方，SKILL共分为四个LEVEL（レベル），每个LEVEL又分A至H八个CLASS（クラス），每个CLASS又有四种技能。要学习技能首先要有足够的点数，最初角色已经能进入LV1 技能表（按方向右）。

战斗后角色可得到C.PT（CLASS POINT）和S.PT（SKILL POINT），C.PT用来开启CLASS，开启后便可用S.PT 购买技能。当该角色任何一个CLASS 的四种技能都购买后，就会获增一定量的C.PT，并且自动开启LV2 的技能表，如此类推，由于游戏中的技能种类繁多，如果按顺序购买要花许多时间，因此大家先要明确想购买的技能，然后以最快的方法习得，例如想学LV2 的技能，便先买齐 LV1 其中一个 CLASS 的四种技能。



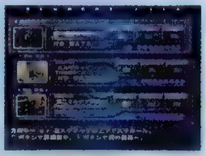
TECH——这是看每位角色所持有的个人及双人攻击技，会说明各招的效果，至于双人技则要在特定条件下才能学会。

STATUS——可以看各人物的能力，而且能在此更换装备品，或是进行角色的强化，包括HP（生命值）、EP（魔法值）、STR（攻击力）、VIT（体力）、DEX（命中率）、EVA（回避率）、AGL（敏捷度）、EATK（魔法攻击力）、EDEF（魔法防御力）。在这里也能为角色装备已购得的“装备技能”，每人最多能同时装备三种。另外也可看各人所学到的各种技能。

PARTY——设定参与战斗的基本队员，有“L”字样的是队长，本作不分前后排。若队员超过三人，可在这里选择出场人员。

U.M.N——只有队伍站在绿色金属板时才会出现的选项。这是游戏内的网络系统，能够让玩家再次进入以前到过的虚拟迷宫世界。这样就能够回收一些在之前无法取得的物品。在U.M.N 的迷宫，能够随时返回现实世界。

G2 PATH——这是本作的新项目，玩家在故事中与某些角色谈话可接受委托，这时可以察看目前玩家接受委托的情况，全部共有三十六个任务。



SEGMENT F——一些谜之红色门分布在游戏中，必须使用特定密码才能开启。在这里玩家可以查看具体情况：哪些已找到地点、哪些找到密码，甚至已取得哪个门里的宝物！比前作方便了许多。

OPTIONS——设定游戏环境，如音效输出、字幕显示、震动、选单操作、游标记忆、屏幕设定等。

战斗前的要点

与前作相同，游戏中的敌人都是能够看见的，因此玩家可以避开他们。当接近时出现“WARNING”字样就表示已进入敌人的警戒范围，碰上便要战斗。在迷宫里，当主角接近特定物品时，会有特殊声响及图形显示，代表物品能够被破坏（按□键就能破坏），这种地方大多藏有回复或战斗用道具。另外某些地方还设有对付敌人的陷阱，当敌人接近时破坏便能干扰他们令自己逃脱。

战斗基础

战斗系统

进入战斗后，画面上方是己方角色，最多为三人，“HP”是生命值，“EP”是魔法值，“ST”是储存（人类战斗），“EC”是必杀技点残量（机器人（E.S.）战斗）。本作战斗方式与前作有少许改动，首先到己方行动时，画面左下方会直接出现攻击按钮组合，若攻击只需直接输入指令，□、△、○代表不同的攻击。

注意游戏中设有攻击高度范围，称之为 ZONE，以 A 至C来区分，A ZONE范围是3米以上（○键），B ZONE范围是1至3米（□和○键），C ZONE范围是1米以下（△和○键），不同的高度会影响能使用的攻击。

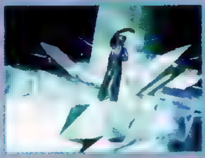
一般是以□和△进行组合，基本只能作两个按钮组合，若按○的话只能作单发攻击。某特定组合的攻击对敌人会产生较佳的效果，当该攻击能命中弱点是画面左上出色红色字（显示

STOCK	储存 ST 数值
ETHER	选用魔法
ITEM	使用道具
DOUBLE	发动已学到的双人技
MOVE	改变战斗时位置，例如走到敌人身后
CHANGE	变更参与战斗的角色，交替时不能行动
ESCAPE	脱离战斗，只限紫苑与 MOMO 使用
SPECIAL	以○ STOCK 来发动KOS-MOS 的特殊攻击

范围攻击英文字)，若连续击中弱点会出现"BREAK"效果，使得敌人行动停一个回合。

在指令旁的图案代表其攻击种类、属性与特性。若是按×则是进入MENU选择，会有多个项目供选择，按十字键左或右可切换至另一组指令。

STOCK 的用途



这次本作新增的储存力量系统，于战斗中选择"STOCK"指令，角色每次行动可储一格ST值，最多能储存三格ST值。攻击时可以在输入□、△或○指令后，再按○继续攻击，换言之最多能够作出五连击。当然储存的ST值并不一定要一次用尽。此外唯一能使用"SPECIAL"指令的KOS-MOS，以及双人技"DOUBLE"也必须有ST值才能发动。

BOOST 的重要

要战斗更有利，除了努力升级外，更重要的就是活用"BOOST"，它能令角色提早作出行动，甚至是在敌人行动前先出手，换言之运用得当的话，可连环攻击不让敌人有还手的机会。在画面右下方角色行动顺序上有一条BOOST GAUGE，会随着角色击中敌人而增加，最多能储三条，而储满一条后玩家可按住R1或R2，便会看见左下方出现三色方格，代表队中三位角色位置，然后便根据其位置按键，□是左边、△是中间、○是右边。注意由于敌人也懂得BOOST。

EVENT SLOT 的效用

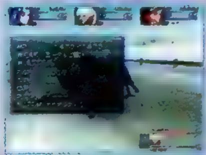
右下方是角色行动顺序，其旁边的EVENT SLOT会对角色行动有影响，当角色行动时会根据那时出现的SLOT提升某些效果，例如进行物理攻击时有"CTC"符号就会有会心一击，当然若提升的效果与行动不符便没有用。EVENT SLOT全部共七种，以不同颜色及符号代表：

CTC	会心一击率提高
ETR	魔法损害及回复作用率上升50%
BST	BOOST GAUGE伸展率上升
SKL	打死敌人时所获得的S.PT倍增
T.C	受攻击的一方行动顺序标记有50%机率取消
AV	受到攻击的那方BOOST GAUGE会上升
NON	没有影响

让同伴休息

游戏大部分时间差不多都没有售卖道具或供休息的地方，加上敌人实力比较高，如何让同伴休息就是重点，平常每次战斗后角色都会回复一点HP与EP。此外在战斗中若是有人状态异常，也可以使用"CHANGE"指令把他调到后方，直至状态回复再调出来。

战斗要对症下药



游戏对于找寻合适的攻击相当重视，因为某些敌人对于特定的攻击会较弱，所以对症下药是致胜之道。因此笔者建议每当遇上新面孔的敌人时，便使用魔法"アナライズ"，这样可以知道对方体力多少，以及对哪些攻击较弱，如此便可事半功倍。

剧 情 攻 略

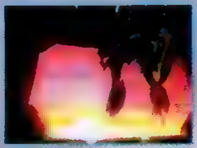
合成人暴动事件

故事开始在十四年前的MIRCEA市(ミルチア)，当时发生了合成人(レアリエン)暴动事件，令那里一片混乱，根据联邦调查局公布，这次暴动的合成人属于某特定型号。这时一名橙发男子在某处看着电视报导有关合成人暴动的消息，接着电视画面变成一名军官打扮的黑人，他就是以后第二MIRCEA市的希尔玛(ヘルマー)，当时他还是中将。希鲁玛告诉橙发男子本次合成人的暴动出现连锁反应并正持续扩大，因此需要对方出动。

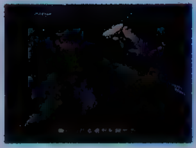
橙发男子指出军方既然惧怕合成人产生威胁而限制所有合成人行动那为何现在又要由自己去执行任务(原来橙发男子也是合成人)。希尔玛解释那只是指一般情况，而且KANAN(カナン)是经过动力公司调整的特殊型号合成人，不会像其他合成人那样失控。

此时另一人走进来，他就是前作的CHAOS(ケイオス)，他将会与KANAN一起驾驶机器人，原因是该机器人是需要两人操控，而CHAOS担当领航员。而KANAN却说一般人是无法驾御那机体，但CHAOS并非普通人。

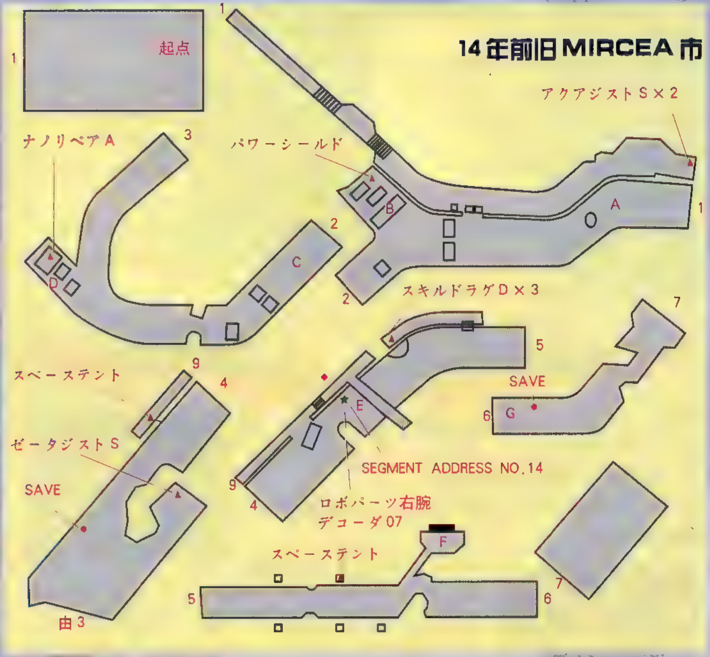
两人乘坐机器人ASHER(E.S.アシェル)出发，由于这次属极秘任务，因此不会获得己方的支援，要以自己的力量降落及回归，同时不能让敌对势力U-TIC机关发现。而目标地点目前有U.R.T.V.(全名U·DOU·RETROVIRUS，一种针对乌·杜(ウ·ドゥ)现象而制的合成人)部队行动，要以保护他们为最优先。CHAOS问是否要保护全部人，指挥部回答根据状况尽力而为。同时还要求二人入侵U-TIC机关的电脑总机盗取"Y资料"。



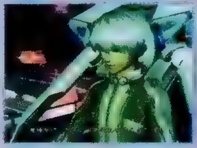
登陆第二 MIRCEA 市



当ASHER穿过云层便看见黑夜的都市，各处都有战火。这时突然有多部敌方机器人逼近，由于是无人机器，因此机动性比二人高，但是这也难不到CHAOS。可是当第一批机器人被摧毁后，又有另一批杀到，由于己方的A.B.R.能量已所余无几，因此只有先降落。就在被敌人包围时，CHAOS发挥其超能力感应，以迅雷不及掩耳的速度一次将五部敌机轰掉，而己方也换上了新武器。



ASHER顺利降落后，决定由陆路前进(图1)，起点的黄色金属板是SAVE POINT，供保存游戏的进度，碰到也能回复角色及机器人所有HP与EP。这时玩家可先为CHAOS购买回复系的技能。沿路前进至A点会有货车挡路，按□键可以破坏。在B点破坏所有障碍物可取得"パワーシールド"。

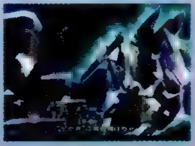


走到C点时KANAN对本次作战有某些疑惑，CHAOS认为问题在于本次U.R.T.V.对付的并非机械，而是有意识的"人"。事实上佐赫鲁(ゾハル)有一个控制系统，被设计成U.M.N.的转移系统，但尝试过多次生体转送都以失败告终，死亡率高达99.76%，剩下的就算不死也会精神崩溃，所以决定制作取代人的合成人。而U.R.T.V.的精神崩溃会产生出无限的能量，这正引起了佐赫鲁失控事件。

遭联邦军机械袭击

继续前进会遇上敌方机器人，便展开首场战斗。由于战斗已在之前说明，就不再在此重覆了。在D点取得机器人回复道具"ナノ

リベアA"。继续前进两人会听到阵阵歌声，并且远处大厦中有一股光柱，CHAOS说那些歌声称为“妮庇利姆(ネピリム)歌声”，用处不明，但这歌声具有危险性。



这时ASHER身旁的货车被轰爆，之后看见大厦顶出现蓝色的联邦军机器人。它们不但将ASHER包围，还向他们开火！CHAOS连忙输入识别讯号以告知对方自己是友军，然而对方却没有回应，并继续向ASHER进攻。CHAOS似乎明白了事件的因由，但此刻ASHER的右臂已被轰掉，倒在地上。同时KANAN头痛欲裂，CHAOS连忙提醒不要听那歌声。

这边ASHER无法行动，那边联邦军机器人正向它逼近，但它们随后都发生爆炸。KANAN回过神来发现后方站着另一台绿色联邦军机器人，对方主动与ASHER联络，告知由于CHAOS他们属于不明机体，因此那些蓝色无人机器人虽接到信号但无法识别机体，因此才判断ASHER为攻击目标。由于情况危急，ASHER只好与神秘的绿色机体联手将围攻的联邦军机器人击破。

这时歌声与光柱终于消失了，ASHER与绿色机体经过这场激战都因超负荷而无法再起，于是只有离开机器人。当驾驶绿色机器人的驾驶者出来时，发现原来还有一个联邦机器人未被完全击毁。当它正准备从后面偷袭时，被这位联邦军人一刀劈成两半。

三人结伴同行

联邦军人跳到地面，CHAOS忙向对方致谢，那军人除下头盔，原来是位长发的东方男子，自称卯月刃(ジン・ウヅキ)上尉。他劝两人应尽快离开这个危险的地方，KANAN告知他们有任务在身，必须完成才能撤退。CHAOS向刃说明要保护U.R.T.V.部队，见刃似乎略知一二，便向对方请教。

此时天下起雨来，刃觉得能相遇可说有缘，便决定带两人一起前往目的地。当他们走过联邦机器人后便发生爆炸，因此他们已没有退路。注意只有刃与CHAOS参与战斗，因此要为前者购买回复魔法。

在第一场战斗会有详细的操作说明，于E点找到SEGMENT ADDRESS NO.14，不过暂时未能开启。在第二场战斗则会有双人技说明，当轮到特定组合其中一名角色行动时，另一人便使用BOOST，这样指令栏的“DOUBLE”就会亮起，如此就能发动双人技，此外双人技也必须消耗一定量的ST值，因此必须两人均储满所需的ST才能发动。CHAOS与刃的双人技为“水纹剑”。

走到F点会发现一间名为“玩具殿堂”的商品管理部，不过目前那里关着门。当三人走到G点时，便谈论起本次事件的起因，刃说目前联邦各地都发生合成人暴动事件，认为本次的纷争背后应该是由一股巨大势力所支配，当然U-TIC机关一定脱不了关系，刃更指出那势力是为了得到“Y资料”。刃说他从某男子身上得到一枚光碟，虽然只得资料的片段，但从中能够推断出事件的全部，当中Y资料记述了一种特异领域。

刃与MARGULIS之战

三人继续前进通过隧道，刃说他只能将CHAOS带到这里，并告诉他们U.R.T.V.现正在下层深处行动。CHAOS道谢后，刃说要取得完整的“Y资料”，只要进入这里的电脑总机，便可知道谁在搞鬼。当他说还有一件事时，却突然有人出现，来者正是前作的反面角色MARGULIS(マーグリス)，这时他的官阶还只是大佐。接下来便要与MARGULIS战斗。

BOSS・MARGULIS

体力有1000，攻击力并不是特别强，平均每次对单体造成30至50HP的伤害。如果两人使用“水纹剑”一招可打掉他664HP。当MARGULIS体力低于一半时，会使用“不邪见”来提升物理攻击防御，那时最好再用一次“水纹剑”。

战斗胜利后，MARGULIS会和刃跳到上层平台进行决斗。双方刀来刀往，互不相让。虽然初时刃与对方势均力敌，但打下去他便逐渐处于下风，还结实地吃了MARGULIS一记掌击，好在对方欲乘胜追击时，原先被他砍中的柱子倒下，令双方的战斗停止。

此时CHAOS两人赶到平台上，MARGULIS却讽刺刃是半吊子，要靠别人帮忙。CHAOS看见刃的左腰受伤，便询问对方伤势如何。这时整个都市发生巨大震动，MARGULIS自语说要开始了，然后对刃说这个惑星就要完了，不宜久留。接着与刃各使出必杀一击互攻，最后MARGULIS脸上留下了不可磨灭的伤疤，并从倒塌的平台掉下。事件之后，刃把手上的资料给KANAN复制，然后将之丢掉。CHAOS建议刃与他们一起乘ASHER离开，不过他表示要留下来，称这是他的赎罪，最后希望两人能解开“Y资料”之谜。当刃离去后，远处突然有一股巨大黑影将二人罩住，然后便一片漆黑。

遗失记忆再体验

故事回到14年后的第二MIRCEA市，原来刚才是KANAN透过仪器进行第127次的遗失记忆再体验，不过对于最后那个黑影却毫无头绪，而这一天原来是KANAN的生日。

此时得知希尔玛找KANAN，他便前往办方室，希尔玛对于记忆再体验失败感到失望，KANAN询问MIRCEA市资料的重要性，希尔玛回答从那里可以知道纷争的真正起因。这时KANAN又询问刃的消息，希尔玛奇怪KANAN这个会抑制感情的合成人，竟然会担心其他人类。KANAN说是因为刃给他这个重责，希尔玛便告诉他不用担心，因为刃已从军队退役，现在生活得很好。接着希尔玛有新任务交给KANAN，要他前往管理局接触百式合成人原型MOMO，因为KANAN具有储存功能。目前MOMO与相关的人已经到了宇宙空港，并派车去接送。希尔玛又指出，目前不单止U-TIC机关，连那些移民船团也对联邦作出种种挑衅，因此要格外小心。

MARGULIS的行动

此时画面转到另一处，看见一名教宗打扮的人正在阅读文件，接着有人到来，说审问官MARGULIS会向他作“Y资料”的详细报告。她退下后便看见MARGULIS的立体通讯映像，“教皇”说现在持有“Y资料”的合成人落在KOOKAI FOUNDATION(クーカイ・ファウンデーション)手中，问对方能解释一切吗？MARGULIS报告目前该百式合成人受到KOOKAI FOUNDATION财团和第二MIRCEA市政府的保护，而U.R.T.V.的亚鲁比特(アルベド)在“Y资料”上加了强力保护，要解除该保护非得靠第二MIRCEA市的U.M.N管理中心分析，所以才会有现在的情况。

“教皇”对解释似乎还算满意，他说较早之前向第二MIRCEA市的进攻，是枢机卿在联邦军高层幕后操控，MARGULIS回答那是对方的独自判断行动，并表示对“教皇”绝对忠心。最后“教皇”说近日会派船团进攻非武装宙域，并告诫MARGULIS不要让他失望。并表示对于那个下贱的U.R.T.V.(亚鲁比特)没有好感。

MARGULIS回到自己的舰桥，他说想不到这么多年“教皇”仍然充满戒心。跟着他与女副官PELLEEGRI(ペレグリー)联络，对方报告现在已派HERMANN(ヘルマン)和RICHARD(リヒャルト)去跟踪目标。MARGULIS说本次的作战是他们异端审问官独自的东西，因此批准使用E.S.ISAKARU(イサカル)。RICHARD却觉得有千年历史的E.S.不太可靠，MARGULIS告知E.S.装备了“灵魂之器(アニマの器)”，那是与发现佐赫鲁同时发掘的物体，其力量可以与一个星系的军队匹敌，又叫RICHARD要小心使用，因为经过很长时间才将之复原。

积奇的心情

这时画面转到宇宙货船艾尔莎(エルザ)号，紫苑(シオン)众人乘它返回第二MIRCEA市，但在降落前阿伦(アレン)因为与JR.推撞，结果将紫苑的眼镜撞在地上踏破，紫苑虽然有点生气，但是对已发生了的事也不想再追究。

艾尔莎号降落大家都如释重负，跟着JR.说他们要往厅舍去，问紫苑三人有什么打算。紫苑回答她还有运送KOS-MOS的任务，因此想到这里的动力公司二局去，JR.便说日后再一起出来玩。

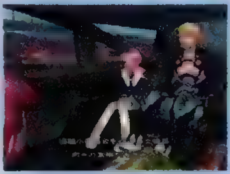
紫苑等人离开后，积奇(ジギー)表示他要先和小委员会报告经过，说尤莉·密拉希(ユリ·ミズラヒ)博士已经来到MIRCEA市，MOMO得知母亲(她视密拉希博士如生母，后者也是以自己女儿樱花(サクラ)的容貌来设计MOMO)来了非常高兴，请积奇代为问候。

尤莉听过报告，吩咐积奇在完成MOMO交送后，继续其保护任务。这时积奇欲语又止，然后代MOMO对尤莉说能见到对方很高兴。而尤莉也说欢迎MOMO到来，但是语气和表情都不符，连一旁的JR.也听得出。可是积奇却不满后者偷听，又说对JR.的见解毫无兴趣。

JR.于是转变话题，问对方是否会把这个炭素系新型身体升级，认为可利用战斗合成人的技术，但是积奇认为自己没有必要延长寿命，JR.却觉得积奇能长生的话，MOMO会很高兴，不过积奇却回避这个问题，最后JR.表示他先出外在车上等。

生死时速

这时可以控制积奇行动，在宇宙港右上角有个机器人，与它谈话后可用身上的道具为艾尔莎号船长还债。往左下出口积奇便乘上负责接送的车辆，其余的人都已经在车上等候。



在车上MOMO问尤莉怎样，积奇只回答她很忙，MOMO听了多少有点失落，积奇于是解释说她要独力支撑接触小委员会，因此没有余暇，而MOMO也安慰自己，不过车里气氛多少有点冷清。

就在车子开往U.M.N管理中心的途中，突然有两台机器人出现，对方明显是针对四人而来。灰色的机器人将车顶掀开，积奇连忙保护MOMO，而JR.就拔枪向机器人射击，当然这对机器人来说犹如搔痒，另一台粉红色机器人企图伸手去捉MOMO，好在被积奇阻止。

此时MOMO离开积奇，自己爬到前面驾驶座以手动操控，虽然行驶速度加快，然而速度上与飞行的机器人还是有一段差距，后者更发炮把前面的桥炸毁。幸好MOMO临危不乱，装破左边的墙壁逃脱，倒是站着的JR.险像横生。

当车驶入隧道时，JR.以为终于摆脱危机，但两个机器人却撞破玻璃飞进来，一手抓起车尾，令JR.跌倒。这时CHAOS手持灭火器，JR.立即明白对方用意，在CHAOS把灭火器抛到机器人面前时以手枪射破引发烟雾阻碍敌人视线，但车辆也滑入地下仓库而撞毁。

JR.以自己U.R.T.V.的机能知道处于在第二MIRCEA市街(请参阅前面的地图)，而目标地点是第6防卫系统。当四人上楼梯时，机器人O-78グリズリー(BREAK ZONE是CB)破墙而入袭击。

市街大作战

收拾机器人后沿路破坏铁箱前进，注意此关以后不能再来，所以不要错过途中发现的任何物品。到达第三段路的下水道会遇到普通士兵，破坏尽头的水闸滑到底再爬梯子走到右边。在第四段路JR.会向佳能·古佳(ガイナン·クーカイ)报告，并要他向希尔玛请求增援，可是佳能最初没有回应，原来对方头部不适，稍后才作出回应，而他也不知道自己为何会这样。至于希尔玛接到佳能联络后立即派出增援，他说想不到连在地上也不安全。

JR.四人走到街上，在第五段路下斜坡被巨大机器人追赶，而最终还是没能逃脱，只有迎战。

BOSS·[illegible]

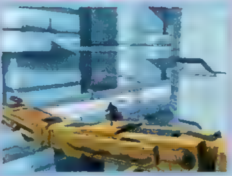
BOSS有1750HP，它并没有BREAK ZONE，其攻击力也相当高，随时可造成单体360HP的伤害。还有注意开战时我方处于背向敌人状态，因此第一回合先向对方攻击以变成面向对方。机器人的弱点是魔法系攻击，所以最好派MOMO出战，活用BOOST攻击能给予对方大伤害，如有人战死便立即以"ゼータジストS"复活。

收拾机器人后继续前进，第六段路会遇到战斗直升机，对方会不断撒下电网向前移动，被扫中就要与敌人战斗(第一场战斗是无法避免的)，对方基本上都会以包围状态攻击。当四人乘升降机往上层左边去，会碰上第二个BOSS级机器人。

BOSS·O-88ライガラ

BOSS有3360HP，由于飞在半空，所以只能以○键攻击，其BREAK ZONE是AA。与其他机器人一样，它的弱点是魔法，所以必定要派MOMO上阵。对付方法先以STOCK为各人储满BOOST棒，然后由CHAOS向其他人用LV2/B的"サンダーソード"，再以BOOST进行JR.→CHAOS→MOMO的连续攻击，便可轻易收拾对方，但也要注意当对方HP低于一半时，会有一招全体350HP伤害的攻击。若是自己实力不足，可先回之前有直升机地段反覆与敌人战斗升级。

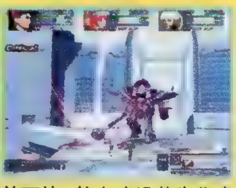
命运的相会



打倒机器人走到黄色吊臂上按键启动，然后以它作桥梁继续前进，还会再遇上刚才的战斗直升机，但它是中看不中用。走进室内有SAVE POINT，在沿楼梯往上走时，会有三只甲虫型机器人从后追来，不过只是杂兵级。这时各人最好已经学会中级回复魔法LV2/C的"メディカ2"。

到尽头会碰上刚才的两个机器人，驾驶员报上自己的名字，正是女副官PELLEEGRI派来的手下HERMANN和RICHARD。

BOSS·スキュータム、バイラム



スキュータム有4800HP，弱点是魔法。而バイラム有3360HP，弱点是物理攻击。两个机器人均没有BREAK ZONE。虽然要同时面对两个BOSS，好在它们的行动速度并不快。笔者建设首先集中对付HP较少的バイラム，为各人储满ST后便发动连续攻击。当收拾バイラム后，便换入MOMO，以魔法攻击对付スキュータム。

当两机被击退后，对方竟然有增援，来者就是PELLEEGRI所驾驶的E.S.ISSACHER。她叫两名部下退开，然后以浮游炮向四人进行镇压攻击，要他们交出MOMO。

就在此时浮游炮突然爆炸，原来是KANAN驾驶E.S.ASHER赶来，并与ISSACHER打了起来。可

是交战没多久两台机体内的“灵魂之器”产生共鸣而处于停滞状态，PELLEEGRI 只好暂时撤退。

KANAN 完成任务后便返回市政厅（市厅舍），离开时发现了十四年前曾与他一起作战的CHAOS，而他还是称呼 JR. 为路比特（ルベト），后者忙更正自己叫 JR.。KANAN 离去后 MOMO 问 JR. 是否认识对方，JR. 仰望天空说那是很久以前的朋友。

他回想起十四年前发生合成人暴动后，JR. 泪流满面地抱着身受重伤的尼古列特（ニグレド，即现在的佳能），问有没有人能救他，那时驾驶着E.S.ASHER的KANAN与CHAOS发现他们，JR. 在晕倒前提起亚鲁比特。KANAN 从资料中知道亚鲁比特（NO.667）是在培养路比特（NO.666）时衍生出来的“孪生子”。

回到现实，JR. 说KANAN两人可算是他的恩人，MOMO 说想不到 CHAOS 原来早已认识 JR.，又问可否称他为路比特，不过 JR. 却婉拒。MOMO 明白对方意思而道歉，JR. 忙表示自己不喜欢那名字，MOMO说JR. 与积奇都不喜欢原来的名称，JR. 解释名字会让人勾起不快的回忆。

移交 KOS-MOS

这时镜头转到动力二局的紫苑等人，局长对紫苑说他们在进行“佐赫鲁计划”，局长说有鉴于预测未来最恶劣的情况时数年内全人类都会受到灵知（グノーシス）的影响而灭绝，以及消灭既有的 120 个以上的太阳系，因此情况刻不容缓。

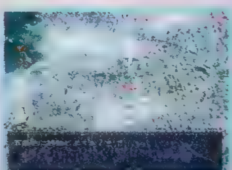
紫苑问那与KOS-MOS有何关系，局长带紫苑三人去看电脑，原来二局已为KOS-MOS设计了三种新武器，以防最恶劣的事态发生。局长解释“佐赫鲁计划”是以消灭宇宙所有灵知为目的的庞大计划，为此不能缺少藏于 MIRCEA 市的原版佐赫鲁。它在半个世纪前已由这个次元最高的能源机构进行研究，可是要控制佐赫鲁的中枢就像双刃剑，那就是乌·杜现象，它令核心出现初期失控，更会与灵知呼应。虽然未知这是否会产生新种灵知，但可能性是存在的。

紫苑便想到 KOS-MOS 两肩的相转移系统可以对抗，为此需要进行再调整系统，令她的半径范围扩大至 130nm，也是要运送 KOS-MOS 到二局来的原因。由于这计划是由政府推行，所以紫苑不能拒绝。而局长又说至今为止 KOS-MOS 曾出现过许多越轨行动，所以这次调整目的是修正不完善部分。紫苑觉得自己的能力及已死的前辈科比（ケビン）被质疑而不满，但无奈只能服从命令。

紫苑走出研究室后一脸失落，并回想起以前与前辈科比谈话的片断，他是设计KOS-MOS程式的人，其目标是以她来拯救全人类，并引领人类进入未来。而在紫苑面前付有独自穿梭超空间能力的宇宙飞船，更是 KOS-MOS 的一种装备。科比说KOS-MOS并不单只是用于破坏的兵器，而是能改变未来的机器人。

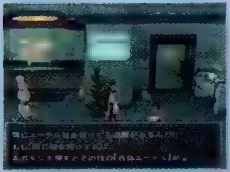
当紫苑要离开动力二局时，阿伦追了出来，他觉得紫苑心不在焉，后者回答只是想起很久没见的人，阿伦却误会对方思念她在这星球的老家。这时紫苑委托阿伦看紧 KOS-MOS，但阿伦问她为什么时却没有回答，独自离开了。

合体魔法情报



离开动力二局后，不妨简单介绍一下第二 MIRCEA 市，动力二局位于东南面。正中央是市街，里面分为第一和第二地区。东北是市政厅，西北是紫苑老家，东南则是宇宙港（スペースポート）。

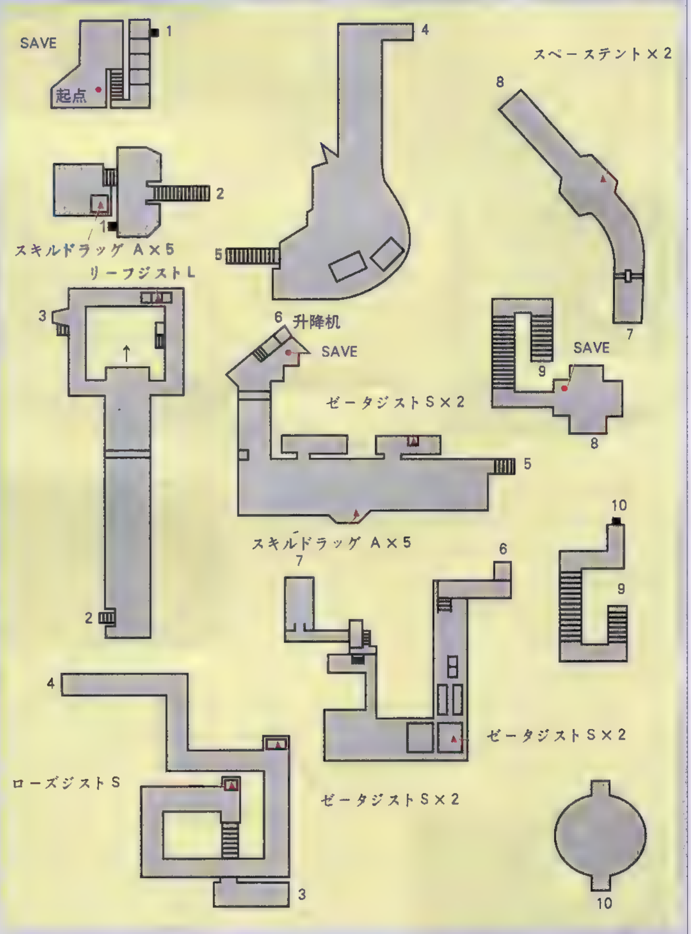
首先进入市街第一区，入口附近有绿色金属板 U.M.N，可让玩家随时再次进入曾到过的迷宫。医疗设施中央房间的小孩那里得知使用“合体魔法”的方法，当两位角色学到特定的相同魔法，在战斗时一方先行动，另一人便发动BOOST，先行动者选择魔法按△键，就会有合体魔法供选择，具有复数效果或威力更强。



通往第二区的路上会见到兔君，与它谈话便可以参加 G2 活动，就是为街上的人解决难题，完成后可获得特别的报酬，包括隐藏技能及魔法，或是贵重道具。发生条件是与特定人物谈话接受委托，完成后再找委托人领取，大部分任务可重覆挑战直至完成，也有些任务只有一次机会，但即使失败也不会影响所得报酬。

到达第二区有广告店，在里面有 SEGMENT ADDRESS（以下简称 SA）NO.3。在上方遇见斯华卡（スワガー）的妹妹安杰莲娜（アンジェリーナ），与她谈话可得到“解码匙（デコーダ）06”，用来开启隔壁的SA NO.06，在那里可取得“秘密钥匙（シークレットキー）3”。

第二 MIRCEA 市



紫苑的重游

当要离开第二区时，紫苑觉得肚子饿，于是去咖啡店，在店里见到认识的老板。老板记得上次紫苑来时还是高中生。紫苑询问对方近况如何。在寒暄间老板提及紫苑的兄长也会来，紫苑便显得很不自在，老板问难道两人还未见面？紫苑便自言自语说自己最怕她的兄长。

这时听到开门的铃声，二人还以为一说曹操，曹操就到，原来进来的是CHAOS与JR.，后者还对这种怀旧的装修啧啧称奇。紫苑看见进来的并非哥哥便松了一口气，而那两人自然不知道紫苑为何会有这样的反应，老板便说她的家事非常复杂，紫苑惟有以笑掩饰。

另一方面佳能连同梅莉（メリイ）和雪莉（シェリイ）到市政厅见希尔玛，见

到两女已长得这么大，希尔玛也一反以往严肃的样子与她们寒暄了一番。当两女离去后，希尔玛与佳能及KANAN便谈回正事，前者说近来除了U-TIC残党外，其他人也在蠢蠢欲动。

他说十四年前的混乱中使用和平条约是最佳的方法，但赞同的人其实也只是表面赞同。根据罗曼(ローマン)上尉的报告，部分势力有武装叛变的征兆。他又说第二MIRCEA市政府已经进入警戒状态，要佳能多加注意，而模拟佐赫鲁与百式原型的存在也令各方关注。

佳能与亚鲁比特

此时雪莉带MOMO进来，这是她与希尔玛的首度见面，自我介绍后告知内部数据已经作临时调查。希尔玛却说MOMO的样子与量产型相同，佳能便告知那是密斯拉希博士的遗产，希尔玛便觉得一切都很不可思议，然后告知今后她会交由U.M.N.管理中心进行分析，而他们则会全力支援。

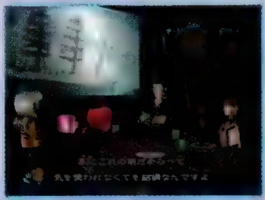
接着MOMO与佳能分别离开，后者在U.M.N.管理中心走廊上沉思，然后问自己那家伙在什么地方(指的就是喜欢兴风作浪的亚鲁比特)，然后两人便以精神进行对话。亚鲁比特问对方为何找自己，难道感到寂寞吗？佳能说他认为还有和平交涉的余地。

但是亚鲁比特对此却只报以讥笑，说自己知道佳能的真正身份，是个“行刑者”。他只是在路比特(JR.)身边进行监视，找寻执行任务的机会，更说要借路比特一用，佳能情急下便以精神力轰掉亚鲁比特的右手，但后者很快再生，还说以前就是这样，在沉稳的表面后隐藏着獠牙，最后双方终断交谈。佳能说果然乌·杜能令他们进行连结，同时担心起JR.起来。

火星撞地球

这边紫苑三人一边吃着这里的招牌咖喱饭，一边谈起彼此的事，当紫苑被问及KOS-MOS时显得很失落，她只回答一言难尽。过了好一会，有一名男子进咖啡店来，向老板打招呼后，老板正想说今天真是奇遇，因为紫苑也来了，但转头却发现紫苑人已不在，只剩下JR.与CHAOS在用餐，前者也刚好吃饱，发现紫苑原来躲在角落。

紫苑想以手势叫两人别暴露她的存在，然而JR.非但不明白，还大声问对方做什么，结果紫苑自己忍不住骂JR.蠢材而暴露。来者正是紫苑的兄长，也就是十四年前曾帮助CHAOS的刃，他听到紫苑的声音便问对方在哪里，当然紫苑已经无法再躲藏下去。



互相过打招呼后大家便坐下，刃问CHAOS两人自己的妹妹是否带给他们麻烦，紫苑听了后大为不满。CHAOS忙为后者说好话，不过刃却不太相信，当紫苑还想争论时，刃已经向老板点了超辣咖喱饭。紫苑指责兄长总是不肯听人说到最后，刃于是叫她说下去，这时却轮到紫苑不知应该谈些什么。

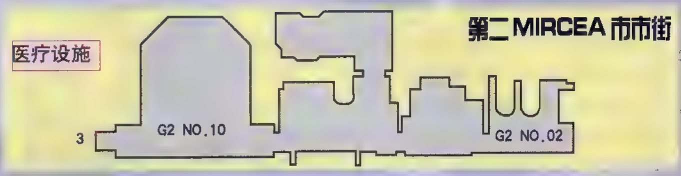
刃的咖喱饭终于端上来了，刃便说紫苑回来应该通知他，那样他好去迎接。紫苑便托词自己很忙，又说今晚要回总公司做准备。但JR.知道根本无此事，但当他想揭穿紫苑谎话时，紫苑不顾仪态伸腿从桌下踢JR.，而踢了人的她又再以笑搪塞了过去。

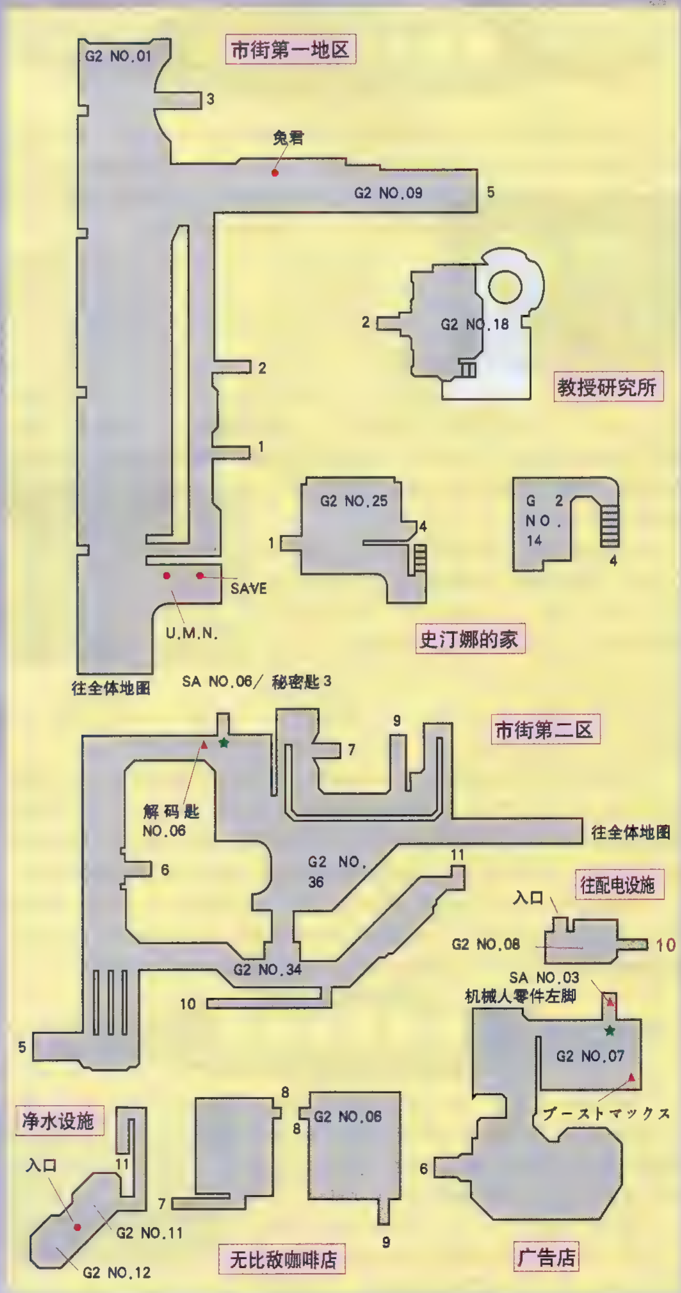
这时紫苑的手提电话响起，她还以为是公司有急事召她回去，这样便可以趁机脱身，谁知阿伦致电来报告为KOS-MOS装置三种装备需要花上两、三天。阿伦见紫苑一脸不欢，便问对方怎么了，她只叹气说这时的报告令她要哭出来，以不满的语气向对方道谢。没有选择余地，紫苑惟有答应刃回老家去，而刃也招待JR.两人去住，JR.甚是高兴，CHAOS却说这会破坏两兄妹的重逢。但见两兄妹眼神充满诚意，他也不便推却。

自由行动时间

这时紫苑可以自由行动，可以进行G2活动。目前可执行的任务包括NO.01、NO.02、NO.03、NO.07、NO.08、NO.09、NO.11、NO.19，至于完成方法请参阅相关内容。若是要前往KOOKAI FOUNDATION机构，只需经过宇宙港右上闸口进艾尔莎号，然后与船长谈话。此外在艾尔莎号左边客房内能找到SA NO.01。

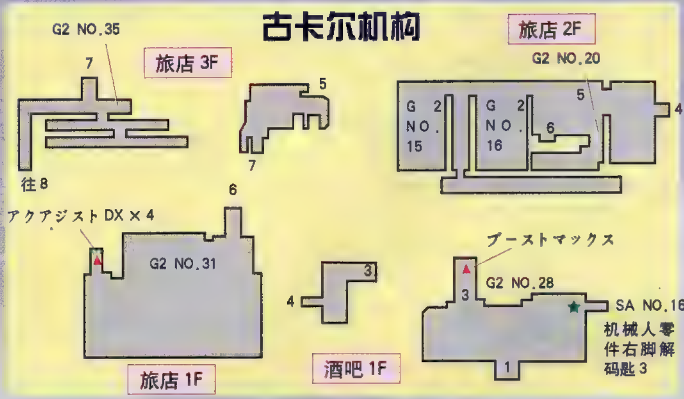
为一些未曾玩过上作的读者介绍一下，到达KOOKAI FOUNDATION机构后会先在超巨型重装武舰狄兰达鲁(デュランダル)号着陆，在那里分为三个地区，分别是港口区(ドックエリア)、舰桥区(ブリッジエリア)和公园区(パークエリア)，需要乘坐橙色圆筒形列车往来，当中在港口区右上有车传送到占卡尔机构的发射场，经那里才能前往市街地区及钓鱼场。此外在公园区与中间水池旁的女孩子谈话，可获得解码匙11。

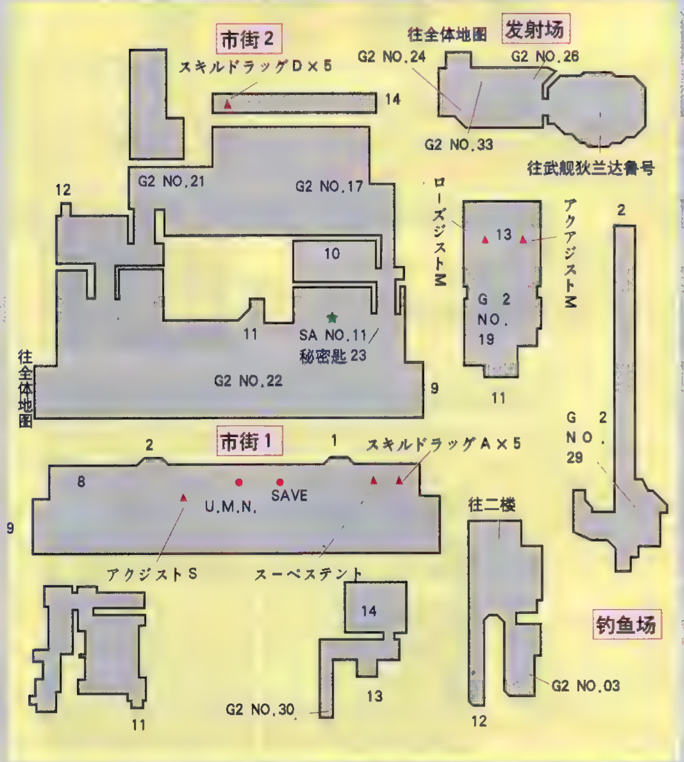




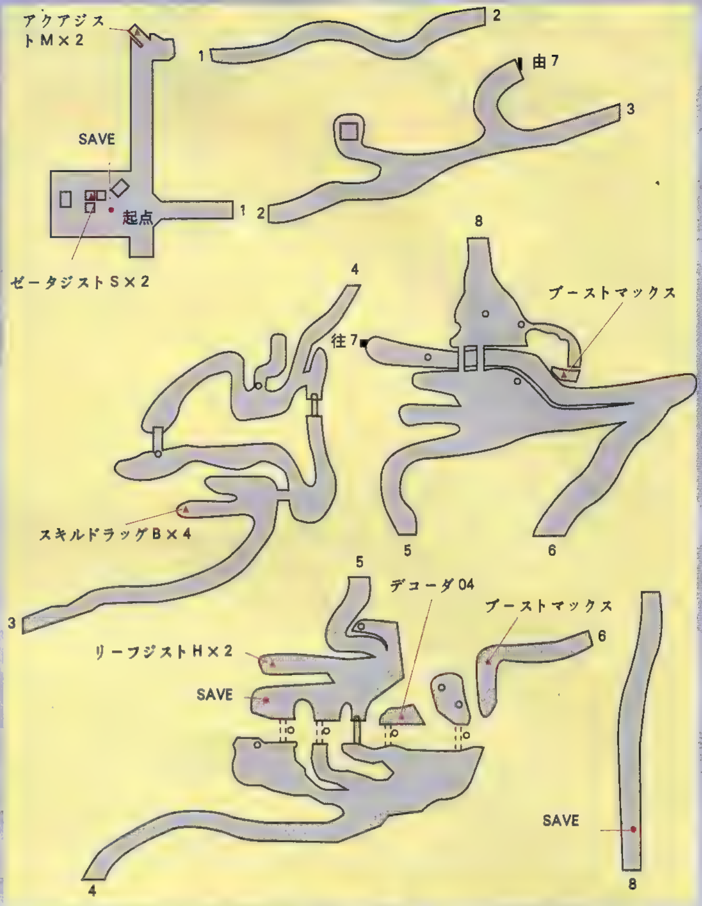
所有G2 PATH任务都是在游戏的四个地方发生，分别是艾诺撒(エルザ)号、第二米诺切亚(ミルチア)和古卡尔机构(クーカイ．ファウンデーション)内发生，至于要完成任务，绝大部也是在这些地方完成，当中古卡尔机构因为和故事并无直接关系，因此在这里刊登地图，以便大家知道应往那里找目标角色，至于第二米诺切亚地图请参阅前面的攻略。为了不令地图的文字过于密集，所以某些东西会以缩写代表，包括：SA(SEGMENT ADRRESS)、G2(G2 PATH)。另外，为了玩家攻略方便，再放上之后剧情的地图。

待续

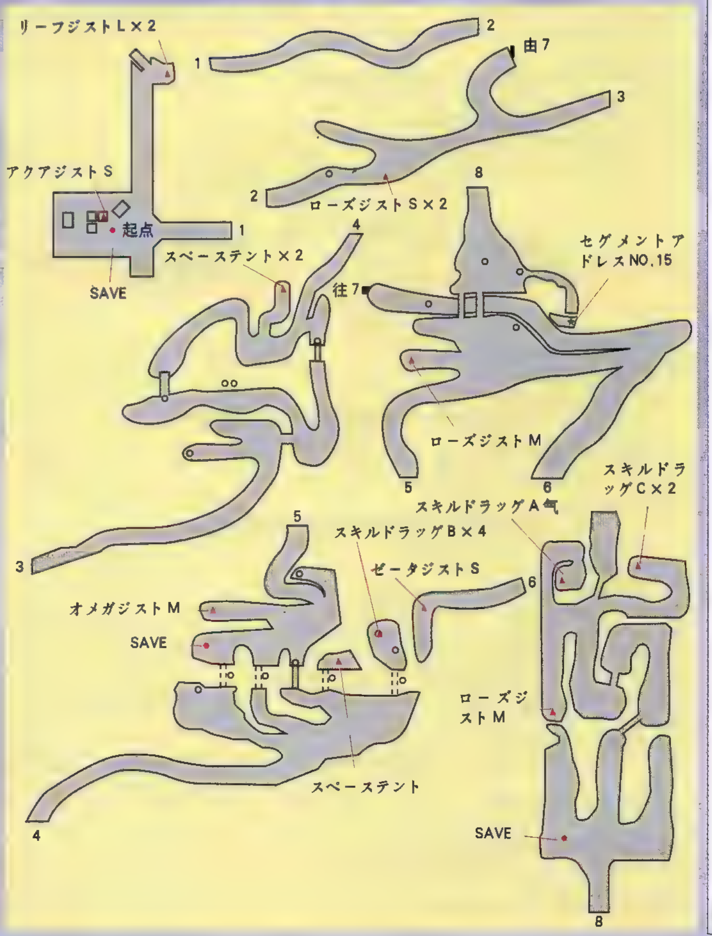




MOMO深层领域(夏)



MOMO深层领域(冬)



通关流程

DISC 1流程

1) 旧米诺切亚(ミルチア)按□键破坏障碍物
2) 机械人战斗练习
3) 阵(ジン)加入成同伴
4) 人类战斗练习
5) 二人技战斗练习
6) 与首领麦古里斯(マーグリス)战斗
7) 薛基(ジギー)离开宇宙空港
8) 与机械人强制战斗
9) 与首领机械人サギタ战斗
10) 与直升机空降士兵强制战斗
11) 与首领机械人ライブラ战斗
12) 经吊臂车移动到对面高速公路
13) 进队道前与直升机战斗
14) 与首领机械人バイラム及スキューータム战斗
15) 紫苑(シオン)离开动力公司一局
16) 移动到第二米诺切亚中央的市街地
17) 找到免君展开 "G2 PATH"
18) 从安祖莲娜(アンジェリーナ)得到 "SEGMENT FILE" 及 "解码 NO.6"
19) 进市街地最高处无比敌咖啡屋(MOBY DICKS COFFEE)发生事件
20) 离开市街地
21) 移动到第二米诺切亚西北面的紫苑家发生事件
22) 移动到第二米诺切亚北面U.M.N.管理中心
23) 进U.M.N.公司右上房间发生与尤莉・密斯拉希(ユリ・ミズラヒ)谈话事件
24) 进U.M.N.公司走廊右边房间发生薛基谈话事件
25) 与U.M.N.公司左上门前的人员马奥罗(マウロ)谈话
26) 紫苑离开动力公司一局往U.M.N.管理中心
27) 与艾宁(アレエン)谈话两次后进入MOMO(モモ)的深层领域
28) 进屋内到二楼发生樱花(サクラ)和亚卢比度(アルベド)三人事件
29) 跟随亚卢比度三人前往U.R.T.V养成设施
30) 随亚卢比度三人由正门出外
31) 往左走到尽头发生事件
32) 回到养成设施门前发生事件
33) 进入养成设施右二房间发生事件
34) 进入养成设施左二房间发生事件
35) 传送到MOMO深层领域(夏)
36) 第四段路破坏西北的树造成桥过河
37) 第五段路以浮木作桥渡河
38) 第六段风车通道路发生合成人变异事件
39) 与首领レベル4战斗
40) 回到养成设施随亚卢比度三人到庭园东面石碑
41) 南行进入庭园的小花园中
42) 回到养成设施进左二房间发生事件
43) 传送到MOMO深层领域(冬)
44) 北面尽头与亚卢比度战斗

DISC 1完

DISC 2流程

1) 前往曙光重要管理区域
2) 大仓库南面爬到顶控制左边炮台
3) 在铁箱仓库制造两层高通道往对面
4) 在货物分流区由04管道掉下
5) 在巨大水池破坏靠左的三个方块，然后走到大破坏左上角令它倾侧
6) 避开强风按下右上的按钮
7) 爬到上层对付首领V88フレネル
8) 进入柯蒙斯(オルムス)机动要塞
9) 先往东南面上方分支路前进
10) 于十二角形空间分别按四边的键令旋转台缺口朝向中央圆形升降台
11) 离开E.S.沿路按键启动机械人升降机
12) 回E.S.经分支路下方通道前进
13) 乘升降机途中破坏货柜
14) 到尽头大房间与首领パライム和スニユークム战斗
15) 按下大房间上方按钮
16) 折回分支路上方通道离开E.S.
17) 沿路前进至一个有许多铁箱房间，推铁箱造成桥梁往对面
18) 乘升降机前往最底层，捷径是下端黄色、左端蓝色、中间黄色、下端黄色、左二黄色、右上方黄色、上方蓝色、中间黄色。
19) 与首领オルケイア战斗
20) 回下层进入菱形房间进行爆破，必须最条引线同时到达中央，四条路线都要经过二十五个点
21) 30分钟内逃到圆形升降台
22) 与首领E.S.イサカル战斗
23) 往水没都市沿路破坏障碍物制造通路
24) 在第七段路推动两个燃料库，然后再破坏它们
25) 进入拉比列杜斯(ラビュリントス)
26) 经水路绕到左下方按键开闸后前进
27) 分别按6、2、5、6、2改变水位
28) 乘圆柱列车往下个地区
29) 于巨大圆形通道分别启动左右两边二楼仪器
30) 左边前进方法顺序按左下、右下、右上、左上按钮，然后攻击巨形方块制成桥梁到对面
31) 右边解法是前进方法是往上层攻击按钮移动板间墙制这通道
32) 乘圆形升降台往下层
33) 于八角形房间乘左边升降机往上层
34) 于上层按键后令八角形罩升起
35) 回地面中央下方启动仪器
36) 经左边升降机往右边楼梯下去进中央房间发生事件
37) 按下中央房间上方的按钮
38) 由北面的通道前进乘升降机
39) 与首领麦古里斯战斗
40) 乘艾诺撒号前往奥米加系统(オメガシステム)
41) 离开E.S.前往大仓库分别按两个键开启大门
42) 以人类到底层启动升降机电源
43) 回上令E.S专用升降机下降，在沿途开启两道闸
44) 乘机械人与中首领インペルシオン战斗
45) 在彩色铁铁房间破坏铁箱制造通道
46) 乘移动方块与中首领カクドラル战斗
47) 与教皇第一阶段战斗
48) 与教皇第二阶段战斗
49) 脱离奥米加系统回狄兰达鲁(デュランダル)号
50) JR.前往公园地区发生事件
51) JR.独自进入局所事象变移
52) 一直往前走遇上许多事件
53) 与亚卢比度作最后一战

(故事流程攻略完)

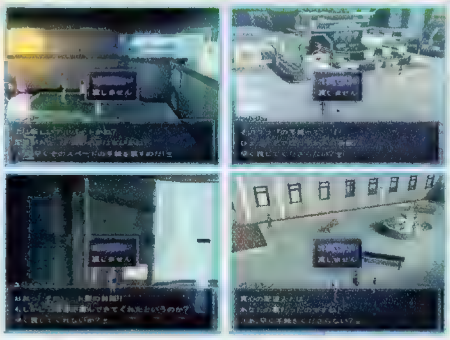
资料大全

G2 PATH任务一览

NO.1 あの人に届け！私の想い

- 时期：咖啡店事件后
- 地点：第二米诺切亚第一区医疗设施门前
- 条件：和站在门前的ジャクリーン谈话，然后乘艾诺撒号前往古卡尔机构市街酒吧柜台前的シドニー。
- 报酬：秘密匙1——技能LV1/H "サイコポケット"

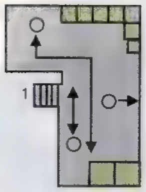
NO.2 郵便屋はつらいよ

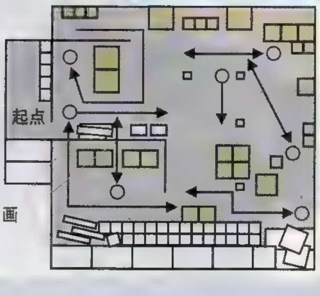


- 时期：咖啡店事件后及完成NO.1任务后
- 地点：第二米诺切亚第一区医疗设施内
- 条件：与深处卧床的サイクス谈话，然后分别将四封信送给适当的人，送错任务便告失败。"スペード"送给广告店左上的白人エンリコ。"クラブ"送给第二米诺切亚宇宙空港左上的老人"ウルリカ"。"ハート"送给武舰狄兰达鲁号公园左上角的男子ユジェーヌ。"DAOYA"送给古卡尔机构市街喷水池公园左下的女子パトリシア。
- 报酬：秘密匙2——技能LV1/H "ブレイクB10"

NO.3 チューチュー大作战！

- 时期：咖啡店事件后
- 地点：古卡尔机构市街洗衣店
- 条件：进市街左端的洗衣店，与一楼右下的胖妇シーラ谈话，然后上二楼与老妇进行捉老鼠游戏，必须在1分30秒内捉十只，接近时按□，其中关键是左下方需先上楼梯令两幅画掉下挡着老鼠去路，其次在右边上层先赶老鼠进洞，然后往下层便可捉到。
- 报酬：秘密匙6——技能LV2/D "レア+10"





NO.4 ザザの大冒险!

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：艾诺撒号 B1
条件：与右下方的机械人谈话答应找寻叫ザザ的机械人。共有八个步骤：
1）往动力二局右下走廊尽头与技工谈话取得“ザザの足迹1”
2）在古卡尔机构的钓鱼场和女孩谈话取得“ザザの足迹2”
3）于第二米诺切亚第二区广告店内，与左方电脑前的女子谈话得到“ザザの足迹3”
4）找武舰狄兰达鲁号公园喷水池旁的金发男子，可取得“ザザの足迹4”
5）往第二米诺切亚第二区右下的妇人取得“ザザの足迹5”
6）到古卡尔机构公园喷水池右下方的老人得到“ザザの足迹6”
7）往U.M.N管理中心右端房间仪器旁的女子得到“ザザの足迹7”
8）到古卡尔机构发射场街上找到ZAZA残骸，根据七个足迹的提示数字输入程序密码“2587643”便可完成任务。
报酬：スキルドラッグ×20、オーバーリフ

NO.5 憧れのウヅキ先生!

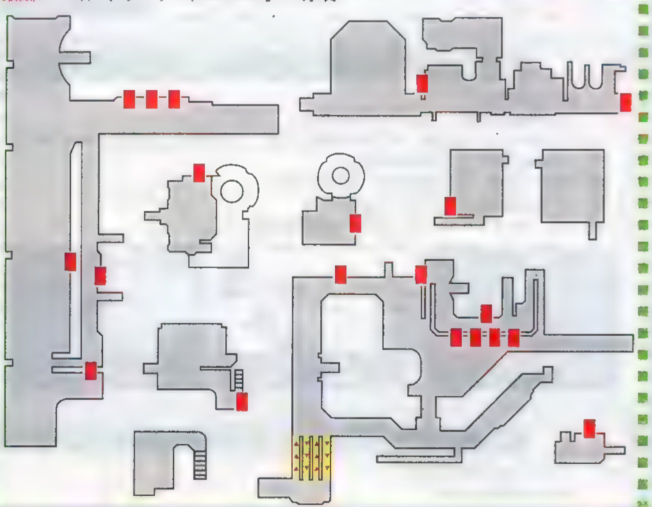
时期：紫苑回家的事件后
地点：紫苑家
条件：进入屋中与ジュン谈话，便在3分钟内将书柜以推拼图方式排好，要留意其“甲、乙、丙”和两旁颜色的排列，大家可在进行途中按START暂停以看清推书柜的路线。完成后可以挑战更高难度的书柜，最终共有四个等级，不过完成也没有任何奖励。
报酬：解码匙01、二人技“大天使の镇魂歌”

NO.6 どっちもおいしい!!

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：第二米诺切亚第二区咖啡店
条件：进咖啡店的厨房与厨师チョップ谈话，然后于1分30秒内成功楼梯其指示放入调味料（按○、□、△、×）。
报酬：解码匙17、咖喱食谱

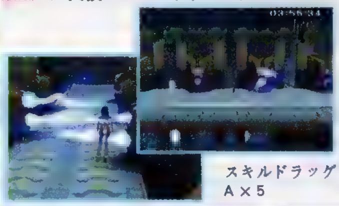
NO.7 エージェント，フル回转

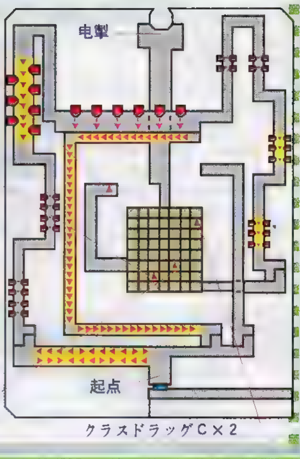
时期：咖啡店事件后
地点：第二米诺切亚第二区广告店
条件：与店上方房间内的ミゲール谈话后，要帮对方在整个第二米诺切亚张贴“米诺切亚小姐”选举宣传海报，可参照附图所示张贴。
报酬：スキルドラッグD、MOMO与JR.泳装



NO.8 ミルチアクライシス!!

时期：咖啡店事件后
地点：第二米诺切亚第二区配电设施
条件：与铁梯旁的男子リジー谈话后，爬到下层，必须在5分钟内到达深处按电掣。下去后要沿左路走，途中要尽量避免受到电击，那会令角色停顿一会儿，尤其是正上方被电中会使主角弹到下方履带而需再绕一大段路。
报酬：二人技“バーストヴェール”





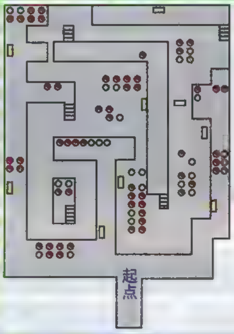
NO.9 传说の大泥棒登场!

时期：咖啡店事件后
地点：第二米诺切亚第一区
条件：与通往第二区道路前的女孩メイブル谈话，然后走到第二区找到女大盗BONI—，一路追着她至净水设施附近地上有闪亮，可拾回委托人的布偶（ぬいぐるみ），物归原主后便完成任务。
报酬：二人技“精灵の夜想曲”

NO.10 传说の青い花

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：第二米诺切亚第一区医院
条件：在医疗设施玄关与女孩ルーティ谈话，然后分别收集“スプリングシード（春之花种）和“ハイパー肥料（超级肥料）”。于艾诺撒号一楼左边客房机械人可得到花种，于第二米诺切亚宇宙港出口前的老人可重覆取得四个超级肥料，然后到医疗设施玄关上方的土地种花，施肥四次后便可完成任务。
报酬：秘密匙15——技能LV3/C“ラストリベンジ”

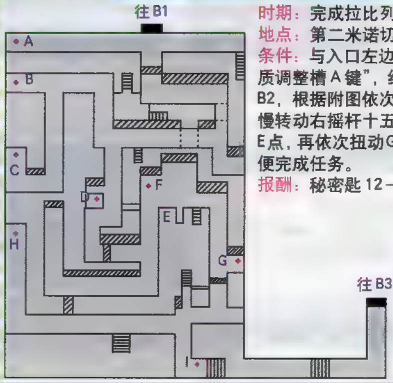
NO.11 绝体绝命，给水源自!(map3)



时期：咖啡店事件后
地点：第二米诺切亚第二区净水设施入口
条件：与入口右边的技工シアラン谈话后爬进下水道，调查电脑会显示不同地区的净水装置，红色是受到污染，只要按照附图破坏所有红色的净水装置便可完成任务。
报酬：秘密匙11——技能LV2/H“STアレジスト2”

G2 NO.13

NO.12 水のトラブルお任せあれ!(map21)



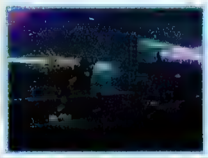
时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：第二米诺切亚第二区净水设施入口
条件：与入口左边的技工REI谈话后，可取得“水质调整槽A键”，经过下水道往右上开启升降机到B2，根据附图依次扭动A至C点的绞盘（顺时针慢慢转动右摇杆十五次），然后到D点按掣乘移动往E点，再依次扭动G和H点的绞盘（H点需转三十次）便完成任务。
报酬：秘密匙12——技能LV3/A“セフティー”

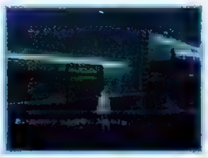
NO.13 戦いつ下水道の魔物

时期：爆机及完成 NO.11 和 NO.12 任务后
地点：第二米诺切亚第二区净水设施内
条件：分别完成NO.11和NO.12的事件，在爆机后前往第二米诺切亚下水道的北面门口便可接受委托，经B2到达B3会有首领レイすウィルス。它除了主体还有两只触手，会不断吸收己方一少量HP和EP，而触手是会再生，因此只管集中攻击主体。主体有25600HP，会用加快行动的魔法，其中一招挥动两条触手能伤全体800至1000HP，因此要绝对小心为众人补充体力。
报酬：不明

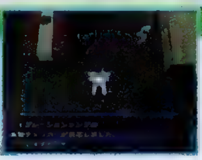
NO.14 歌姫の願い

时期：完成拉比列杜斯冒险及NO.25任务后
地点：第二米诺切亚第一区上层史汀娜之家
条件：往二楼与歌姬ケイト谈话后，进入U.M.N.的十四年前第二米诺切亚去，于SA NO.14的左边会找到怪物ロイド ボウロンデル，为参战角色装备防魔法及回避力的技能会较好，以及使用KOS-MOS的SPECIAL技“ドラゴントゥース”攻击，打倒首领后得到“思い出のロケット”。由紫苑带队回去交待便可完成任务。
报酬：秘密匙21——技能LV3/H“经验值UP10”



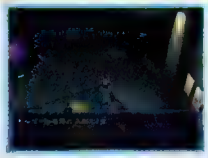


NO.15 花嫁の憂うつ



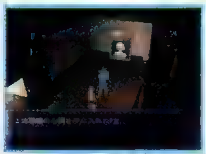
时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构市街1旅店二楼
条件：与二楼左端房间的女子マロリー谈话，然后为对方找结婚戒指，会有一个感应器以震动来测试指环是否正确，认为正确就拿回旅店给委托人。震动最频密的就是，它位于市街洗衣店门前。小心会有失败的可能，不放心的话接受委托后先去记录才拾戒指。
报酬：秘密匙17——技能LV3/F“ブレイクB15”

NO.16 偉大なる音楽家



时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构市街1旅店二楼
条件：于二楼和中央房间的老音乐家マーゴイルズ谈话，然后到市街左边第二层KING基地，破坏汽车与修车技工谈话可得到“オルゴール（音乐盒）”，把他交给委托人便完成任务。
报酬：アイアン4の乐谱

NO.17 眠めるボニー



时期：完成后NO.23的任务后
地点：古卡尔机构市街喷水池旁
条件：与站在喷水池的女大盗BONI－谈话后答应帮对方找东西，先到市街酒吧乘右上方升降机到二楼与女孩谈话取得“上流阶级の心得”。然后到市街的洗衣店与一楼右边妇人取“ピンクのメイド服”，最后与酒吧店主谈话便可完成任务。
报酬：二人技“デウオヌペルレイ”

NO.18 英雄からのメッセージ！

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：第二米诺切亚第一区上层教授研究所
条件：与较年轻的女子ジャネットト谈话，接着前往古卡尔机购市街面包店门前的妇人谈话，再走到市街左边有黑色停泊的地方，破坏汽车进内会找到一男子，谈话后便可回委托人那里覆命。
报酬：解除密码，于古卡尔机构市街向石像输入密码“3859”找到SA NO.11

NO.19 小さな命

时期：咖啡店事件后
地点：古卡尔机构市街2 KING基地二楼
条件：与KING(キング)谈话后，前往第二米诺切亚的医疗设施找医生，然后回去找KING便可完成任务。
报酬：ゼーダシントDX×2

NO.20 すすだらけの純情

时期：完成拉比列杜斯冒险后

地点：古卡尔机构市街1旅店二楼
条件：与铁梯正下方的男子クレイマー谈话，便需要在2分钟内抹完所有的窗户，需要以缓慢的速度顺时针转动右摇杆，转动过快的话是不计算的。
报酬：KING仓库锁匙，往KING基地二楼输入密码“1857”能取得スキルドラッグD

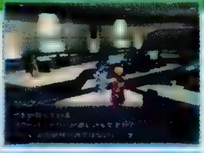
NO.21 開かずの間の秘密

时期：爆机后
地点：古卡尔机构市街2公园左上角
条件：往有喷水池的公园左上角与ロイ的老人谈话，再谈一次会有提示“8+5+7−17”，然后前往第二米诺切亚第一区，于上层教授研究所与キョウジュ谈话取得“シーケンサB”。
接着经U.M.N前往柯蒙斯机动要塞第二段路右边的黄色禁断装置，会传送到隐藏迷宫砂漠，敌人超强，被前后夹击要小心，其中似甲虫的怪物以△类武器相当有效。到深处要打倒超强的机械人首领，可得到“シーケンサA”。离开砂漠经U.M.N前往MOMO的深层意识．夏，经第三段路的禁断红色装置到达工业地带，顺序调查红、灰、青、橙、黄色便可完成迷你游戏后得到“ムフフブック”，回去找老人便成功。
报酬：スキルドラッグE×6

NO.22 パン屋の大物

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构市街2面包店前
条件：与站在店前的ジョニー谈话，然后需要与该地区市街所有人进行猜拳宣传(不用往隔壁街道)，只要当中有一次以上取胜便能完成任务，但一定要和所有人猜过。
报酬：二人技“クロスフィスト”

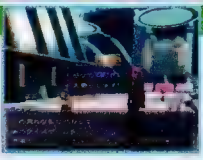
NO.23 盗まれた记忆



时期：完成NO.09任务后
地点：艾诺撒号B1右上房间
条件：与电脑旁的机械人PANAZIXE谈话后，到动力二局左端房间门口附近的金发男子取充电电池“パワーベッテリー”，然后回艾诺撒号的电脑前使用，荧幕两边共八格颜色，停在哪种色荧幕的同色的便会消去，逐步现出犯人样子，在颜色闪动中玩家按○是具有影响颜色停在哪格的能力。电池可用五次，没有电便回动力二局找同一人充电，反复挑战便可成功。

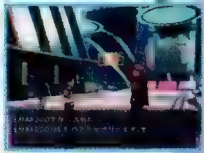
报酬：二人技“灼热の合唱”

NO.24 街のクイズ王



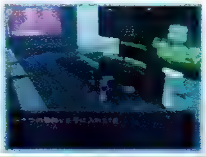
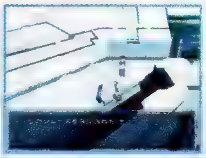
时期：爆机后
地点：古卡尔机构发射场
条件：与街上左下方的男孩シモン谈话会获得“无限メダル”，然后到旅店一楼左边玩问答游戏机，全部共二十题，都是回答数字，每次问题及答案都相同，以下是全部问题的正确答案。
报酬：EMAX300

Q1：4	Q2：2000	Q3：8	Q4：4	Q5：40
Q6：229	Q7：3	Q8：6	Q9：10	Q10：5
Q11：12	Q12：82	Q13：4	Q14：10	Q15：25612
Q16：34	Q17：01	Q18：9	Q19：7	Q20：28080



NO.25 おばあちゃんの思い出

时期：紫苑回家事件后
地点：第二米诺切亚第一区上层史汀娜之家
条件：与卧床的ステラ谈话后，对方想在临死前再次上芭蕾舞台，便去请你去收集物品。
1）第二米诺切亚第二区广告店前的老人
2）第二米诺切亚第二区咖啡店后门附近的女孩
3）第二米诺切亚第二区右下方的老妇人
报酬：クラスドラッグC×2、紫苑和基奥斯泳装

NO.26 救出！

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构发射场
条件：于发射场闸门旁与老先生ビット谈话，对方请你到U.M.N内的米诺切亚玩具店找其儿子，然后给你“玩具店の鍵”。注意必须前往14年前的玩具店，输入密码“4949”，

进内需要找倒首领级怪物グリプス．シスター，其 ZONE 是 BBB。若是到了水没都市虽然要打同样的首领，但收拾后会发现小孩只剩下白骨而告失败。
报酬：秘密匙 10——技能 LV2/H “明镜止水”

NO.27 伝説のバーテンダー

时期：重返艾诺撒号后
地点：艾诺撒号酒吧
条件：与机械人酒保谈话后，以 3：2：2 甜(甘)、辣(辛)、酸的比例调校船长喜欢的酒，然后交给左端的机械人试酒。
报酬：解码匙 14

NO.28 戦えアイアンマン!!

时期：爆机后
地点：古卡尔机构市街
条件：找酒吧的老板KAITO谈话发生，完成砂漠及工业地带迷宫后取得“シーケンサA”，然后经紫苑家的绿色禁断装置前往天空遗迹，完成该迷宫后再进一次前往打倒首领的地方，就会遇到マッドケルター，战胜它便完成任务。
报酬：不明

NO.29 幻の巨大魚を追えっ!

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构钓鱼场
条件：以男性角色带队与钓鱼场闸门前的男子ブッチ谈话，然后可到码头垂钓，于码头中段靠左边投出鱼丝，然后慢慢转回右摇杆便可钓到传说巨鱼。
报酬：解码匙 16 及鱼拓

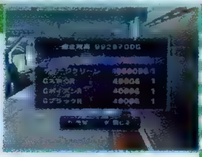
NO.30 5匹のネコちゃん

时期：完成拉比列杜斯冒险及 NO.19 任务后
地点：古卡尔机构市街 2 KING 基地
条件：于二楼左下见到クライブ，要帮对方找五位愿意认养小猫的人，要先带五只小猫在身，然后以往以下地点去：
1）古卡尔酒吧左边钢琴旁的男子ナースチャ
2）古卡尔洗衣店一楼右边男子カガリ
3）第二米诺切亚宇宙港靠左的男子マルセル
4）第二米诺切亚第二区广告店中间的小孩マニューゼ
5）第二米诺切亚咖啡店上方的黑人男子ヴァレンティナ
报酬：二人技“クロスヒルベルト”

NO.31 想い出は永遠の……。

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构市街 1 旅店柜台
条件：与旅店柜台后的女孩レイラ谈话，然后往三楼查看左上方的画像，之后前往第二米诺切亚第二区广告店与玄关附近的中年妇人谈话，回旅店要以桃子带队与女孩谈话才能完成任务。
报酬：保险箱锁匙，在柜台旁的保险箱输入密码“0813”取得アクアジスト DX × 4

NO.32 船长の为なら!

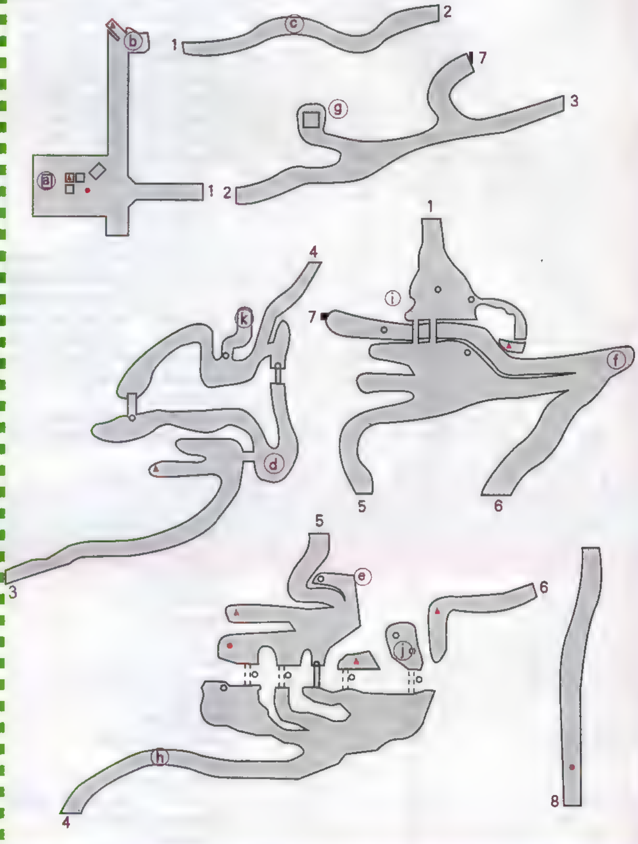


时期：重返艾诺撒号后
地点：艾诺撒号 B1 武器店前
条件：与机械人カミカゼ谈话后，便可于第二米诺切亚的宇宙港右上角，向机械人提供各式道具来为艾诺撒号船长抵债，但债项高达 9999900 元。快速取金钱的方法是先学会“サイコポケテット”技能后，于NO.14和NO.26的首领不断偷取加 SKILL 道具，然后到撑不住时逃走，反覆进行便可用来抵债或加 S.PT。
报酬：不明

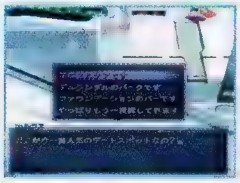
NO.33 エンセフェロン大冒险(map4)

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构发射场
条件：与站在楼梯附近的大叔フーゴ谈话，然后进入 MOMO 的深层领域(夏)，依次序调查不同的地点：

a）起点左边的公厕文字
b）起点北面广告板旁有文字的木箱
c）第二后路中段的红花
d）第四段路右下方作斜坡木头旁的白花
e）第五段路上方5通道有河流旁的岩壁
f）第六段路右下方蓝色花北面的树边
g）第三段路右上方山洞附近的红色禁断装置右上有花的岩石
h）第五段路左下方途中看到中空的朽木
i）第六段路过了独木桥后靠左生长在木头上的菌类
j）第五段路破坏河中靠左的三颗石头，然后以断木作桥走到人面岩石前
k）第四段路正上方有岩石挡路的大树
报酬：秘密匙 18——技能 LV3/F “レア +30”



NO.34 ラブラブリーチャー



时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：第二米诺切亚第二区
条件：与第二区左下方橙衫男子カルロス谈话，然后向该区街上的所有人收集意见，听取哪里是最热门的约会地点，最后得出答案是“第二ミルチア”，找对方选正确答案后移动到另一画面折返找对方便可完成任务。。
报酬：二人技“英雄剑舞”

NO.35 ヤヤヤー!!

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：古卡尔机构市街 1 旅店屋顶
条件：以男性角色与站在屋顶的女子カルボ谈话，便需要在 3 分钟内以连打〇键修理屋顶损坏地方。
报酬：解码匙 13

NO.36 ミス、ミルチア!

时期：完成拉比列杜斯冒险后
地点：第二米诺切亚第二区中层广场
条件：与站在中层广场靠右的女子ヴァルテル谈话，便要与对方竞逐米诺切亚小姐选举，取胜的条件就是其他的任务都成功。
报酬：二人技“デュオバスター”

技[illegible]

魔法技

名称	种类	EP	S PT	级别	效果
メディカ	回复	2	100	LV1/A	回复己方一人少量HP
メディカ2	回复	4	600	LV2/C	回复己方一人中量HP
メディカO-RU	回复	4	600	LV2/C	回复己方全体少量HP
リフレッシュL	回复	4	100	LV1/A	治疗己方一人L系状态异常
リバトー	回复	20	600	LV2/C	回复己方一人战斗不能及回复HP最大值25%
抗体	回复	6	400	LV2/C	己方一人异常状态抵抗力上升10%
リフレッシュ H	回复	6	800	LV3/A	治疗己方一人H系状态异常
アタッカー	辅助	4	200	LV1/B	自己物理系攻击力上升及防御力下降
デフェンダー	辅助	4	200	LV1/B	自己物理系攻击力下升及防御力上升
サエイプアイ	辅助	4	150	LV1/D	令B、G系单体敌人命中及回避率下降
ブレイクセンサー	辅助	4	150	LV1/D	令M系单体敌人命中及回避率下降
アイスブラスト	攻击	6	200	LV1/E	给单体敌人冷属性魔法攻击
フレアブラスト	攻击	6	200	LV1/E	给单体敌人炎属性魔法攻击
サンダーブラスト	攻击	6	200	LV1/E	给单体敌人雷属性魔法攻击
オーラブラスト	攻击	6	200	LV1/E	给单体敌人气属性魔法攻击
ミラクルスター	攻击	8	400	LV2/F	给单体敌人无属性魔法攻击
天地	攻击	18	2400	LV4/A	给敌全体气属性魔法攻击
灭杀阵	攻击	18	2800	LV4/B	给单体敌人无属性魔法攻击及解除支援效果
シェイプパワー	辅助	4	150	LV1/F	令B、G系单体敌人物理攻击力下降
シェイプボディー	辅助	4	150	LV1/F	令B、G系单体敌人物理防御力下降
シェイプブレイン	辅助	4	150	LV1/F	令B、G系单体敌人魔法攻击力下降
シェイプパワー	辅助	4	150	LV1/F	令B、G系单体敌人魔法防御力下降
ブレイクアーム	辅助	4	150	LV1/G	令M系单体敌人物理攻击力下降
ブレイクアーマー	辅助	4	150	LV1/G	令M系单体敌人物理防御力下降
ブレイクビーム	辅助	4	150	LV1/G	令M系单体敌人魔法攻击力下降
ブレイクシールド	辅助	4	150	LV1/G	令M系单体敌人魔法防御力下降
アイスヴェール	辅助	4	300	LV2/A	己方一人冷属性损害减25%
フレアヴェール	辅助	4	300	LV2/A	己方一人炎属性损害减25%
サンダーヴェール	辅助	4	300	LV2/A	己方一人雷属性损害减25%
オーラヴェール	辅助	4	300	LV2/A	己方一人气属性损害减25%
アイスソード	辅助	4	300	LV2/B	己方一人炎冷雷气光束属性攻击都附加冷属性
フレアソード	辅助	4	300	LV2/B	己方一人炎冷雷气光束属性攻击都附加炎属性
サンダーソード	辅助	4	300	LV2/B	己方一人炎冷雷气光束属性攻击都附加雷属性
オーラソード	辅助	4	300	LV2/B	己方一人炎冷雷气光束属性攻击都附加气属性
エーテルヌピア	辅助	4	400	LV2/F	自己魔法系攻击力上升及防御力下降
发气	辅助	8	800	LV3/C	以自己现在HP一半来换取状态异常回复
クイック	辅助	10	1200	LV3/E	己方一人每回合行动速度上升25%
チャージタイム	辅助	4	800	LV3/E	自己回复量变双倍(用一次)
ミスティー	辅助	6	1000	LV3/G	封锁B、G系单体敌人咏唱系魔法
侵食	辅助	4	800	LV3/G	令B、G系单体敌人状态异常抵抗下降
アナライズ	其他	4	100	LV1/C	分析敌人资料
祈り	其他	16	1200	LV3/F	自己获得来自天上的道具

修得技能

名称	S PT	级别	效果
ポイズンR	100	LV1/A	毒抵抗+25%
ブラッグR	100	LV1/A	抵抗黑暗+25%
ヘビ-R	200	LV2/E	笨重抵抗+25%
ウィークR	200	LV2/E	弱化抵抗+25%
エーテルPDR	200	LV2/E	魔法攻击力弱化抵抗+25%
エーテルPDR	200	LV2/E	魔法防御力弱化抵抗+25%
スタンR	400	LV3/D	硬直抵抗+25%
ロストR	400	LV3/D	迷惑抵抗+25
ポイズンEPR	400	LV3/D	中毒魔法抵抗+25%
スロウR	400	LV3/D	迟缓抵抗+25%
メモリー	100	LV1/C	记录敌人的弱点
气功1	600	LV1/H	选"STOCK"指令能回复10%的EP
ガードポイント	800	LV3/G	防御时损害减轻率+20%
HPマインド10	500	LV2/D	HP回复量+10%
HPマインド15	2400	LV4/C	HP回复量+15%
STマインド10	400	LV2/D	状态异常回复率+10%
STマインド15	600	LV2/A	状态异常回复率+15%
ロスAGL	2400	LV4/B	魔法实行后等的不会失去敏捷

装备技能

名称	S PT	级别	效果
STR+2	100	LV1/B	物理攻击力上升
VIT+2	150	LV1/B	物理防御力上升
EATK+2	150	LV1/C	魔法攻击力上升
EDEF+2	150	LV1/C	魔法防御力上升
DEX+2	150	LV1/D	命中值上升
EVA+2	150	LV1/D	回避值上升
CRTC+5	800	LV3/E	会心一击率+5%
DAME-ZI10	4000	LV4/A	全部损害下降10%
STAレジスト2	1200	LV2/H	状态异常抵抗力+20%
STAレジスト3	3200	LV4/C	状态异常抵抗力+30%
アイスコート	400	LV2/G	冷属性损害下降25%
フレアコート	400	LV2/G	炎属性损害下降25%
サンダーコート	400	LV2/G	雷属性损害下降25%
オーラコート	400	LV2/G	气属性损害下降25%
ブレードコート	500	LV3/B	斩属性损害下降25%
スピアコート	500	LV3/B	突属性损害下降25%
ハンマーコート	500	LV3/B	打属性损害下降25%
ビームコート	500	LV3/B	光束属性损害下降25%
ダブルパワー	1000	LV3/C	参数UP系效果双倍
リベンジパワー	1500	LV3/F	敌人作出会心一击时有25%可反击
サムライソウル	3200	LV4/A	同伴倒下时攻击力上升
ナイトソウル	3200	LV4/B	同伴倒下时防御力上升

E.S.[illegible]表

EMAX300	能量储存量最大值300%
GSTダブル	状态效果时间双倍
GウェークR	弱化抵抗+25%
GエーテルPDR	魔法攻击下降抵抗+25%
GエネルギーR	储气迷失抵抗+25%
GスタンR	迷失抵抗+25%
GスロウR	迟缓抵抗+25%
GバインドR	盲目抵抗+25%
GブーストR	BOOST BLOCK抵抗+25%
GブラッグR	黑暗抵抗+25%
GポイズンEPR	中毒EP扯抗+25%
GポイズンR	毒扯抗+25%
GロストR	硬直抵抗+25%
SHE001	魔法防御+20
SHE002	魔法防御+30
SHP001	物理防御+30
SHP002	物理防御+40
ウェールCC	雷属性损害减25%
ウェールCD	B属性损害减25%
オートリカバー	HP0时自动回复50%
クイックチャージ	战斗开始时100%储存
スピード	敏捷度+1
チャージクリーン	选指令"STOCK"时全状态异常及支援清除
チャージバースト	选指令"STOCK"时能量储存量+25%
チャージリカバー	选指令"STOCK"时回复HP最大值5%
パワーシールド	防御时的损害减轻率+20%

究极机械人取得方法大公开

与前作一样，本游戏其实也隐藏着究极机械人，同样需要玩家在SEGMENT ADDRESS收集六个"机械人零件"部件才能完成，

在砌漠取得最后的身体

但本作要制成机械人必须先爆机一次，因为其中一个零件"身体"是在爆机后，先完成G2 NO.13任务打倒其首领怪物，然后往第二米诺切亚第一区教授研究所与老妇キョウジュ谈话，取得"シーケンサB"后经由U.M.N前往柯蒙斯机动要塞，于第二段路右边的黄色禁断装置进入隐藏迷宫"砂漠"，于第一段路右边开启SA NO.08获得。

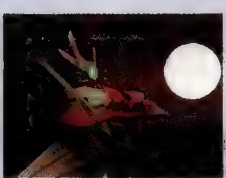
于电脑确认各部件

事实上之前若获得头部、双腕和双脚后，都可以到艾诺撒号B1的左方下楼梯到ROBOT ACADEMY，调查上方中央的电脑能进行分析，如此紫苑就会获得对应的魔法"エルデストーム"、"エルデビーム"和"エルデクェイク"，不过它们的威力一般。

选哪个款式结果相同

取得"机械人身体"后找博士，对方会问你想制作什么类型，分为TYPE-A至C，但其实完成后都是"エルデカイザー烈"，用一次要50EP，能攻击全体敌人3500至5000HP不等。

终于完成究极机械人



招式威力惊人

文：火花天龙剑 KOS-MOS

《异度传说Ⅱ》最速研究

记录继承

游戏选择New Game之后就会进入是否读取《异度一章》或《异度一章Reloaded》、《异度Freaks》记录的画面，如果记忆卡中有这些游戏的通关记录的话（《异度Freaks》只要《ぜのコミ》的7人全通关记录）在《异度二章》里就会有得到意外的惊喜。读取《异度一章》或《异度一张 Reloaded》的通关记录是获得KOS-MOS和ジギー的泳装，另外，《异度一章》和《异度一章Reloaded》的记录没什么不同，读取哪个都一样，所以只玩了《异度一章》的玩家不用担心《异度一章Reloaded》的玩家会得到多大的便宜（^_^）。而读取《异度Freaks》的则是获得"老人用水着"，这是给在エルザ的博士换装用的，只要情节发展到上エルザ号，跟1F那个粉红色机器人对话就能给博士换装了，另外，再跟那个粉红色机器人对话还可以把服装换回来。

除此之外，读取《异度一章》或《异度一章Reloaded》的通关记录后，《二章》里角色初期所持的S.Pt会有奖励加成，而奖励的数量是根据《异度一章》或《异度一章Reloaded》通关时角色的等级来的。

Skills Bug

首先要说明，这个Bug并不是像什么死机、游戏不能进行的恶性Bug，而是超级超级有用的良性Bug！想很快看到每个角色的泳装吗？想同时拥有最强的3个以太攻击吗？那就不要走开！

首先就是打开菜单进入Skills的界面，然后进入"スキル"，再进入Lv4的Skills界面（就是显示クラスA、B、C、D的那个界面），然后按×键，接着将光标移到"チュートリアル"上，进去看教程，将教程全部看完！中途不要为了省时间按△退出，那会前功尽弃。看完教程过后你就会惊奇地发现在原本Lv4只有A、B、C、D的クラス下面出现了E、F、G、H的クラス，进去就会发现有角色的水着，以及最强的3个以太技，而且它们需要的S.Pt值都是0！赶紧学吧，虽说C.Pt值加起来要1600，但其实最后两个クラスG、H都没技巧的，只要学前面E、F的就行了。3个最强以太攻击其实要发生隐藏情节才能拿到，而且只能拿一个，所以，这肯定是赚翻了！不过发一次需要50的EP，而且一次战斗每一种只能使用一次，但伤害值3000～4000（指正常伤害，没算上发动会心一击）以上的魅力是无法抵挡的，到后期战斗中3个人各发一个就非常BT了。

通关之后的秘密

在游戏进行中，大家是否发现在オルムス要塞、モモ深层领域·夏、キョウジュ的家里面有一个三角形的类似传送装置的东西(オルムス要塞和モモ深层领域·夏里需要破坏建筑物才能发现)，其实这是通往隐藏迷宫的入口，而要进入这些地方需要游戏通关后读取通关记录继续游戏才能进入。

游戏结束时会提醒玩家存档，当存完档后读取这个通关记录，游戏就会从在打教皇之前的エルザ飞船上开始。一开始就会发生博士（ハカセ）的剧情，他会叫你去打倒另一名博士所做的机器人黑恺撒，这时来到第二ミルチア市，找到教授（キョウジュ），他会给你一个名叫シーケンB的道具，这就是开启隐藏迷宫的钥匙（每个隐藏迷宫都有一个BOSS）。而这个シーケンB开启的是オルムス要塞里的隐藏迷宫——沙漠，在沙漠中可以找到シーケンC，这又可以开启モモ深层领域·夏中的隐藏迷宫——工业设施，在工业设施里又可以找到シーケンA，这又可以开启教授家里通往天空遗迹的道路，在天空遗迹中可以得到シーケンD。当沙漠里红、绿、黄3个标志都亮了之后，回到沙漠，使用シーケンD就可以去打黑恺撒了。下面是几个迷宫的简单攻略提要：

オルムス要塞——沙漠

沙漠需要驾驶E.S出击，这里有流沙，放心，你不会掉进去的，用□破坏流沙有时会发现宝箱有时则是碰到敌人。要提醒各位的是，由于E.S战中不能使用道具，所以回复只有靠MOMO驾驶的ゼブルン，所以她是必不可少的，而杂兵战就用アシエル，因为它的物理攻击是最高的一个。这里要注意的是，要破坏石墙才能进入沙漠的内部，而地点就在初始地点的正前方的那扇石壁的正中。内部需要开动机关移动铁架桥才能打开通往BOSS的道路，说句题外话，《异度二章》的迷宫都很简单，都是两条道路：一条是拿道具或开启机关，另一条是正确道路，所以没什么难度可言。

沙漠的那个BOSS虽然有92000的HP……哦，sorry，看错了，是96000，但简直就是个软脚虾！攻击方式单调不说，伤害也是不痛不痒。由于这个BOSS怕以太攻击，所以这时将アシエル换成KOS-MOS驾驶的ディナ，用△键的以太普通攻击就行了（必杀伤害8000左右，没发动必杀也有4000多的伤害），连STOCK发必杀都没有必要，只要注意剩余HP用MOMO加血就行了。另外，这场战斗是可以选择MOVE移动的，那么就让KOS-MOS的ディナ移到BOSS身后去轰死至渣吧！

如果打败BOSS后再往前进，你就会发现原来红、黄、蓝3个封印都有的那个传送点就在沙漠这个区域里。

モモ深层领域·夏——工业设施

要注意的是，如果想拿到シーケンA那么就必须接G2第21号任务，关于这个G2前面有详细的解说，这里就不用多说了。

工业设施一开始的谜题也是简单得可以，就是打开机关启动电梯的电源，要注意的是有个地方要启动吊车将下面的箱子爆掉才能通行。工业设施里的敌人就有些强了，大家要小心。

面对BOSS的时候开始攻击对它的伤害是很小的，不过打了一阵它忽然感到主人公他们有ロイ味道（不知道ロイ是谁？就是G2第21号任务的那个委托人啊），这时它的Break Block就解开了，此时开始才能对它造成大的伤害。虽然这家伙的HP只有57600，但由于是角色战，所以比起刚才沙漠里那个家伙还是要棘手一点。

打完BOSS虽然封印是解开了，但你可别就这样出去了，シーケンA还没拿到呢！继续走，开启机关启动电梯来到最下部，解开谜题才能拿到道具！

这个谜题就是打5次箱子，每个箱子对应一个数字，而数字对应墙上灯开、关的数量，当墙上的9盏灯全部亮的时候门才会打开，不过要注意，射击次数如果在4次以下，即使9盏灯亮了门也是不会打开的。这里要记

住的是，上面一排箱子对应的是灯亮，而下面一排则是灯熄（上面一排对应的数字从左到右是1、3、5、7，下面一排对应的数字是-2、-4、-6、-8）；当灯亮的盏数在10以上时，则有可能有的箱子不能再打了，另外，当灯亮的盏数在0以下时，也会有不能打的箱子出现。比如你打了亮5盏灯的蓝色箱子，那么上面一排的亮7盏灯的红色箱子就不能打了，而下面一排熄6盏灯和熄8盏灯的紫色箱子和绿色箱子也不能打了。如此一来按照淡蓝色→红色→灰色→蓝色的顺序就能打开门了。シーケンA入手！

教授的家——天空遗迹

回到教授的家，此时就可以解开楼下通往天空遗迹的封印。天空遗迹

的敌人的实力那就是非常强劲了，大家最好是多升几级再来吧，当然，如果回复道具够用在这里升级也不错，毕竟经验值狂多。

首先就是要解开镶嵌有红、黄、蓝3颗宝珠的门，这只要打倒3个中BOSS破坏3颗宝珠就够了。打开门后随着螺旋楼梯向上走（途中会发现セグメントアドレスNo.12）来到顶层。一到顶层就能看到一个巨大的BOSS，再一看，哈，它还守着一个宝箱，怎能错过！这家伙HP有59000，回避率很高，而且会全体攻击，伤害都在500以上，所以还是多注意吧。这个BOSS怕以太攻击，那么我们可爱的MOMO就上吧！MOMO的普通攻击都属于以太攻击，应该能给它造成一定伤害，不过MOMO的HP很低，要注意回复。击败这个BOSS就能打开宝箱得到デコーダ12，这就可以开启刚才那扇セグメントアドレスNo.12的门了，在里面的宝箱中拿到シーケンD！

オルムス要塞——沙漠——スペースコロシアム

回到沙漠，这时就可以利用シーケンD开启最后的传送点了，接着我们就会来到太空斗技场！在这里我们终于见到了黑博士（ブラックハカセ），而他派出的与主角们决斗的则是黑恺撒！黑恺撒的HP高达192000！弱点只有对以太攻击弱，所以……萝莉的MOMO和熟女的紫苑上吧！虽然你们两个的HP最少，但对它是最有效的！（T_T）这里笔者的上场人物是3名女性角色（不为什么，就是为了美观^_^），攻击的主要角色是紫苑和MOMO，而KOS-MOS则是辅助性角色，当然你也可以用紫苑的哥哥仁当辅助角色。当黑恺撒的HP被打了50000左右时，它就会放防护罩，这时如果拿到了恺撒就用恺撒攻击，如果没有就放几个合体技打破防护罩。当防护罩被打破后对它的伤害也加打了，坚持吧，胜利一定属于你……Good luck……

合体以太攻击

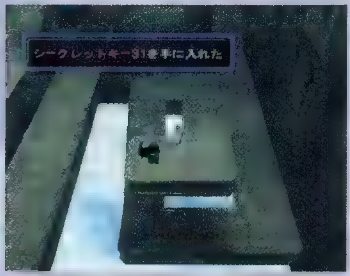
也许很多玩家对游戏中以太技有些不满，因为全体以太技太少了，特别是回复技。不过游戏中是存在合体以太技的，方法是首先要有一个角色发动BOOST，然后进入以太技的菜单，接着在准备要使用的以太技上按△键，此时就会出现合体以太技了。要注意的是，不是所有以太技都有合体技的，但回复的合体以太技是全体回复，很有用。合体以太技的EP消耗是使用合体以太技的角色每个人都要消耗的，所以要注意EP的剩余量。

エーテル名	组合	效果
ダブルメディカ	メディカ＋メディカ	HP小回复／我方全体
ダブルメディカ2	メディカ2＋メディカ2	HP中回复／我方全体
ダブルリフレL	リフレッシュL＋リフレッシュL	治疗L系异常状态／我方全体
ダブルリフレH	リフレッシュH＋リフレッシュH	治疗H系异常状态／我方全体
XSBアイ	シェイプアイ＋シェイプアイ	B・G系敌人的命中和回避下降／敌全体
XSBパワー	シェイプパワー＋シェイプパワー	B・G系敌人的物理攻击力下降／敌全体
XSBボディー	シェイプボディー＋シェイプボディー	B・G系敌人的物理防御力下降／敌全体
XSBブレイン	シェイプブレイン＋シェイプブレイン	B・G系敌人的エーテル攻击力下降／敌全体
XSBオーラ	シェイプオーラ＋シェイプオーラ	B・G系敌人的エーテル防御力下降／敌全体
XBKセンサー	ブレイクセンサー＋ブレイクセンサー	M系敌人的命中和回避下降／敌全体
XBKアーム	ブレイクアーム＋ブレイクアーム	M系敌人的物理攻击力下降／敌全体
XBKアーマー	ブレイクアーマー＋ブレイクアーマー	M系敌人的物理防御力下降／敌全体
XBKビーム	ブレイクビーム＋ブレイクビーム	M系敌人的エーテル攻击力下降／敌全体
XBKシールド	ブレイクシールド＋ブレイクシールド	M系敌人的エーテル防御力下降／敌全体
ロストミスト	ミスティー＋ミスティー	封锁B・G系敌人的咏唱系エーテル／敌全体
サンダーウォール	サンダーヴェール＋サンダーヴェール	雷属性的伤害下降25%／我方全体
フレアウォール	フレアヴェール＋フレアヴェール	炎属性的伤害下降25%／我方全体
アイスウォール	アイスヴェール＋アイスヴェール	冷属性的伤害下降25%／我方全体
オーラウォール	オーラヴェール＋オーラヴェール	气・B属性的伤害下降25%／我方全体
フレアストーム	フレアブラスト＋フレアブラスト	炎属性的エーテル攻击／敌全体
フレアバースト	フレアブラスト＋オーラブラスト	炎属性的エーテル攻击／敌单体
アイスストーム	アイスブラスト＋アイスブラスト	冷属性的エーテル攻击／敌全体
アイスバースト	アイスブラスト＋オーラブラスト	冷属性的エーテル攻击／敌单体
サンダーストーム	サンダーブラスト＋サンダーブラスト	雷属性的エーテル攻击／敌全体
サンダーバースト	サンダーブラスト＋オーラブラスト	雷属性的エーテル攻击／敌单体
オーラストーム	オーラブラスト＋オーラブラスト	气属性的エーテル攻击／敌全体
ミラクルスターズ	ミラクルスター＋ミラクルスター	无属性的エーテル攻击／敌全体
レアスティール	アナライズ＋サイコポケット	珍贵道具100%获得

シークレットキー

游戏中会找到很多シークレットキー，这些都是学会新技的道具，只有在得到它们的情况下，Skills 里面那些“？？？？”技才能出现。シークレットキー一共有 31 个，要集齐的话确实有一些难度，大家努力吧！

No.	可以得到的スキル	スキル的效果	キー的入手场所
1	サイコポケット	盗取道具	G2 イベント No.1
2	ブレイク B10	Break Bonus+10%	G2 イベント No.2
3	气功 1	STOCK 时 EP10% 回复	セグメント No.6
4	EP リジェネ 1	每回合 EP+2 回复	セグメント No.9
5	アタックワン	STOCK 槽蓄一格	セグメント No.15
6	レア＋10	珍贵道具获得率 +10%	G2 イベント No.3
7	ポンコツビーム	20% 确率取消一个 M 系敌人的行动	重要管理区用炮打对面的箱子（如果没有继续打箱子）
8	ブーストワン	BOOST 槽蓄一格	セグメント No.1
9	扩张パック＋1	装备栏增加 1	セグメント No.4
10	明镜止水	STOCK 时回避率上升	G2 イベント No.26
11	ST Aレジスト 2	异常状态抵抗力 +20%	G2 イベント No.11
12	セフティー	受到攻击后 HP 为 0 时以 HP1 的状态存活下来（一场战斗中一次）	G2 イベント No.12
13	リミッターアップ	HP・EP+10%	ラビエリントス
14	急速回复	リザーバー时回复速度 2 倍	オルムス要塞
15	ラストリベンジ	受到攻击后 HP 为 0 时以 HP1 的状态存活下来，反击 BOOST 和 STOCK 增加到 3 格（一场战斗中一次）	G2 イベント No.10
16	ファーストコンボ	战斗开始时 STOCK+1	セグメント No.18
17	ブレイク B15	Break Bonus+15%	G2 イベント No.15
18	レア＋30	展规道具获得率 +30%	G2 イベント No.33
19	エーテルバースト	攻击エーテル威力 2 倍，不过 EP 消费也是 2 倍	G2 イベント No.32
20	ポイント UP10	S.Pt+10%	セグメント No.5
21	经验值 UP10	经验值 +10%	G2 イベント No.14
22	コンボブースト	自己可以和自己进行 BOOST	セグメント No.2
23	EP ハーフ	エーテル消费减半	セグメント No.11
24	戒め	自己受到多少伤害就反击给对方多少伤害	オメガシステム
25	气功 2	STOCK 时 EP15% 回复	オメガシステム
26	オーバーロード	STOCK 时 50% 的确率 STOCK+2	セグメント No.10
27	ST ダブル	状态持续效果时间 2 倍	オメガシステム
28	最爱の徒	受到攻击后 HP 为 0 时，战斗不能后以 HP 全满的状态复活	セグメント No.17
29	ポイント 15UP	S.Pt+15%	工场施设的宝箱
30	经验值 15UP	经验值 +15%	工场施设的宝箱
31	见切り	STOCK 时回避或反击的时候，50% 的概率发动反击 BOOST	天空遗迹的宝箱



一点小心得

© NAMCO

1.MOMO 的攻击属于以太攻击，攻击力看的是以太攻击力（Eatk），所以什么STR+2之类加物理攻击的技巧就不要给她装备了，专心提升她的以太攻击力吧。

2.紫苑的攻击也是属于以太攻击，而且带有雷属性，那么对机械系（M 系）的敌人是有特效的，在后期的隐藏迷宫里能发挥重要作用。

3.让以太攻击力加倍的エーテルバースト（EP 消费也加倍）和 EP 消费减半的 EP ハーフ的组合可以大大增加以太攻击的实用性。

4.机器人战里面チャージバースト（STOCK 时 EP 回复）是 MOMO 装备的道具，另外 STOCK 时全异常状态回复的チャージクリーン也比较好用，注意装上チャージクリーン STOCK 时支援状态也会回复的。至于敏捷（Agl）+1 的スピード和 STOCK 时 HP 回复最大值 5% 的实用程度就见仁见智了，由于游戏中升级是不会加 Agl 的，所以速度还是很重要的东西。

5.有的敌人对以太攻击会吸收，要注意。

6.要完成帮船长还债的任务只能在第二ミルチア的机器人那里靠卖道具来还，不过债务实在太高。那么有什么方法可以赚钱呢？其实读取通关记录后是从打教皇前的情节开始的，而教皇身上有“新二人技觉醒四”，这可是整个游戏价格最高的道具了，那么就不停打教皇来赚钱吧，很快就能还清债务了。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!'04

●SEGA●6月24日●SLG●1至2人玩●7140日元
●DVD-ROM●788KB记忆容量●对应BB UNIT及NETWORKADAPTOR

J联盟创造职业球会04
Text:秀吉 Design:Kennie

初期球员一览

A1 中场球员选择多

"A1"的特征是有多位中场球员可供选择，不过当中只有"曾我一辉"较为出色，可作为球队的中心。而在初期，FW 河村裕辅还可以委以重任，但长期来说还是另觅高手吧！

A2 中场人材鼎盛

"A2"有不少优秀中场球员，可采取多同时配置了多位中场的3–5–2或4–5–1阵式。其中以"五十岚 文雄"和"山斗 守"最为出众，不过前者已年时已高，有机会应多派"山斗 守"为主力。

B1 以攻为守的阵容

在整个B SET中，最特出的肯定是FW"武本 晴喜"，他的统率力和入球能力跟J1的球员不分上下。只可惜阵中的其余FW大部分都是黄昏球员，年轻的实力又不足够，要以攻为守看来十分困难。

B2 在边线决胜负

在"B2"的球员中，拥有不错的SMF和SDF球员，如果是以这组容开始游戏，不妨以高衫真为KEYMAN从边线进攻。不过，DF球员较弱仍然是致命伤，应尽快找其他球员取替。

C1 强力的防守阵

"C1"的优点是有数位不错的后防球员，对于初期建立部队十分有帮助。而最值得关注的球员有19岁球员"饭岛 悦志"，他在筋力和拦截两方面拥有不错的能力，可在初期作为重点培训球员。

C2 中场球员能力不俗

在"C2"中，有几位很不错的中前场球员，好像OMF"久里田大吉"和DMF"阪口 恭平"。不过FW的能力却异常地弱，要取得入球相信十分困难，应想办法尽快加强前线的攻击力。

C3 稳固的后防

拥有多位实力不错的CDF和SDF球员，在防守方面应有不俗的表现。可是严重缺乏优秀的中前球员，很容易被对手夺去中场的控制权，如不改变现状，很难在联赛中取得好成绩。

补强球员

在补强球员方面，全部都是一些外藉球员，实力比日本国内的略胜一筹，是初期的重要武器。在众多补强球员中，笔者比较推荐FW"イ・カンク"、SMF"エルディー"和GK"ジャバン"，玩家可以根据自己球队缺乏哪一个位置的球员而作出选择。

SET A

	球员名称	位置	年龄	PLAY STYLE	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
A1、A2共通	仲垣 功	GK	20		○	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	◆	◆	○	○	○	△	○	◆	○	○
A1、A2共通	十仓 隆一	GK	33		◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△	◆	△	△
A1、A2共通	赤星 幸郎	CDF	30		○	△	◆	△	△	△	◆	○	△	△	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
A1、A2共通	远藤 嘉一	CDF	26		○	◆	◆	△	△	△	◆	△	○	○	◆	◆	◆	△	△	△	△	○
A1、A2共通	松山 博	CDF	17		○	◆	△	◆	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	△	○	△	○	○
A1、A2共通	吉野 英树	SDF	30		△	△	◆	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	○	△	△
A1、A2共通	加藤 牧人	DMF	17		△	△	△	◆	◆	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A1、A2共通	尾川 治义	SMF	18		△	○	○	△	○	○	○	△	△	○	◆	◆	◆	○	○	△	△	○
A1、A2共通	齐藤 泰光	SMF	19		○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	○	△	△	△
A1、A2共通	佐佐原 正男	FW	32		△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	○	△	△	△	△
A1、A2共通	高木 雅人	FW	24		△	△	△	△	△	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	○	△	◆
A1、A2共通	林下 弘也	FW	35		○	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A1	满冈 明弘	CDF	31	ストッパー	△	△	△	△	△	△	◆	○	△	△	◆	◆	◆	○	○	△	△	○
A1	涌井 平良	DMF	18		△	△	△	◆	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A1	三波 厚	SMF	21		△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	○	△	△	△
A1	曾我 一辉	OMF	28		◆	○	○	○	○	△	○	○	◆	◆	◆	◆	◆	△	○	△	○	△
A1	和南 昌广	OMF	21		◆	△	△	◆	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A1	河村 裕辅	FW	26		△	○	△	△	△	△	○	△	△	◆	◆	◆	◆	△	○	○	○	○
A1	西元 翼	FW	20		◆	△	△	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A2	葛西 隆昭	CDF	23	ストッパー	○	△	◆	◆	◆	△	△	○	△	△	◆	◆	◆	○	○	△	○	◎
A2	安部 大辅	DMF	23		○	△	○	◆	◆	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A2	山斗 守	DMF	17		○	○	○	△	○	○	○	△	○	○	◆	◆	◆	○	○	○	△	○
A2	藤泽 诚也	SMF	20		△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	○
A2	五十岚 文雄	OMF	34		○	△	△	○	○	○	○	△	△	◆	◆	◆	◆	△	○	△	○	○
A2	元山 英之	OMF	20		△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
A2	能口 利彦	FW	34		△	△	△	◆	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△

SET B

	球员名称	位置	年龄	PLAY STYLE	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
B1、B2共通	西垣 哲司	GK	21		△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	◆	◆	△	○	○	○	○	◆	○	△
B1、B2共通	本桥 庄司	GK	28		△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	○	△	◆	○	△
B1、B2共通	仓田 国夫	CDF	18		◆	◆	◆	△	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	○	○	△	△	○
B1、B2共通	合田 末英	CDF	18		○	△	△	△	◆	△	△	○	○	△	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
B1、B2共通	仁志 胁弹	CDF	29		△	◆	△	◆	◆	◆	◆	△	△	○	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
B1、B2共通	伊刈 亨	DMF	36		○	△	△	◆	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
B1、B2共通	弓仓 信也	DMF	33		○	△	△	△	◆	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
B1、B2共通	前鸠 孝太郎	SMF	25		△	△	△	◆	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	○	△
B1、B2共通	广濑 燕男	OMF	35		△	△	○	△	△	○	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	○	○	△	○	△
B1、B2共通	安昙 积	FW	22		△	△	△	△	△	△	△	△	◆	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	○
B1、B2共通	武本 晴喜	FW	20	ストライカー	◎	◎	△	◆	○	○	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	○	○	○	△	○
B1、B2共通	中岛 定邦	FW	33		△	△	△	◆	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	◆	△
B1	大晶 幸靖	SDF	21		△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	○	△	△	△
B1	鹰野 义雄	SDF	35		△	◆	◆	△	△	◆	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
B1	比良山 英次	SDF	22		△	△	△	△	△	△	○	○	○	○	◆	◆	◆	◎	○	○	○	○
B1	长田 辉	DMF	24	ボランチ	○	△	△	◆	◆	△	△	○	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
B1	松尾 克弘	OMF	30		△	△	△	△	○	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	○
B1	有马 贞继	FW	34		○	○	△	△	○	○	△	△	◆	△	◆	◆	◆	△	○	○	○	○
B1	上杉 得二	FW	32		○	○	△	○	△	△	○	○	△	○	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
B2	小泽 牧人	SDF	18		△	△	△	○	△	△	△	△	○	○	○	◆	◆	◆	○	○	○	○
B2	西泽 仁	SDF	24		○	△	△	△	△	△	○	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	○
B2	田 千广	SDF	24		△	△	◆	△	△	◆	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	○	△	○	△
B2	阿木 丈雄	SMF	31		○	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	○	△
B2	高杉 真	SMF	29		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◆	◆	◆	○	△	○	△	○
B2	杜夫 和益	SMF	17		△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
B2	小田 京一	FW	27		○	△	△	◆	△	○	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	△	○	○	△	○

SET C

	球员名称	位置	年龄	PLAY STYLE	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
C1、C2、C3共通	内田 悦志	GK	17		△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△	◆	△	△
C1、C2、C3共通	奥田 哲三	GK	25		△	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	○	◆	○	○
C1、C2、C3共通	尾野 裕史	CDF	33		△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
C1、C2、C3共通	志水 裕嘉	CDF	31		○	△	△	◆	◆	△	△	○	○	△	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
C1、C2、C3共通	苍场 正浩	SDF	26		△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2、C3共通	邦末 纯隆	SDF	20		○	△	△	△	△	△	○	△	○	○	◆	◆	◆	△	○	△	△	○
C1、C2、C3共通	岛田 征治	DMF	32		△	△	△	◆	◆	△	△	○	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2、C3共通	濑尾 孝作	DMF	17		△	◆	△	△	△	○	△	○	△	○	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2、C3共通	内藤 幸雄	DMF	35	ボランチ	○	△	○	◆	◆	○	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2、C3共通	结城 贞广	SMF	18		△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	○	△
C1、C2、C3共通	和田 典夫	SMF	25		△	△	△	◆	△	△	△	○	△	△	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2、C3共通	氏家 昌弘	OMF	19		△	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2、C3共通	和多冢 忠男	FW	24		◆	△	△	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	△	△	△
C1、C2共通	上村 岁朗	SDF	19		○	△	◆	△	△	△	△	◆	△	△	◆	◆	◆	△	○	△	△	△
C1、C2共通	久里田 大吉	SMF	28		○	△	△	○	○	○	○	○	○	○	◆	◆	◆	△	○	○	○	○
C1、C2共通	友田 和雄	SMF	20		○	○	△	△	△	○	△	△	△	○	◆	◆	◆	○	○	○	△	○
C1、C2共通	盛长 秀一	FW	27		○	○	△	◆	△	○	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	△
C1、C2共通	竹内 雅彦	CDF	17		○	△	△	△	△	△	◆	△	△	○	◆	◆	◆	△	○	△	△	○
C1	饭岛 悦志	CDF	19		○	△	△	△	△	△	△	○	△	◎	◆	◆	◆	◎	○	△	△	◎
C1	荒井 荣一郎	FW	32		○	○	○	△	○	△	○	○	△	△	◆	◆	◆	△	○	○	○	○
C2	阪口 恭平	DMF	31		○	○	○	○	○	○	△	○	△	○	◆	◆	◆	○	○	△	△	○
C2	中城 知浩	FW	23		△	○	○	△	○	○	△	○	◆	△	◆	◆	◆	○	△	△	○	△
C3	石田 宗四郎	CDF	21		○	△	△	△	◆	△	△	○	○	△	◆	◆	◆	◎	○	△	○	○
C3	近藤 飞龙	SDF	22		○	○	△	○	○	△	○	△	○	○	◆	◆	◆	○	○	○	○	○
C3	白猪 诚一郎	OMF	24		○	△	○	○	○	△	○	△	△	△	◆	◆	◆	○	○	○	△	○
C3	守山 靖忠	FW	23		△	○	△	◆	△	○	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	○	○	△	△	○

补强球员

球员名称	位置	年龄	PLAY STYLE	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
ジャバン	GK	28	オーソドックス	★	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◎	◎	◆	○	△	◆	◎	○
ホ・ジョンヨン	GK	28	攻击的キーパー	△	◆	△	◆	◆	◆	○	△	◆	◆	○	○	◎	○	◎	△	○	○
ロビアーノ	CDF	30	ストッパー	△	△	△	△	△	△	△	◎	○	△	◆	◆	◆	◎	○	△	△	○
ベスロビッチ	CDF	29	スイーパー	△	△	△	△	△	○	△	△	○	○	◆	◆	◆	○	△	△	△	○
カマザ	SDF	28	サイドバック	△	△	△	△	△	△	△	○	○	○	◆	◆	◆	○	○	○	○	○
デサンドル	SDF	29	ウィングバック	△	△	△	○	○	○	△	○	△	△	◆	◆	◆	○	○	○	○	◎
ダルド	DMF	30	ダイナモ	○	○	○	△	△	○	○	○	○	○	◆	◆	◆	◎	○	○	△	○
ウシア	DMF	30	プレイメイカー	△	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	◆	◆	◆	○	◎	○	○	◎
ファン・スンハ	SMF	29	サイドハーフ	△	△	○	◎	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	○	○	○	○	○
エルディー	SMF	28	ドリブラー	△	△	△	◎	◎	○	△	△	△	△	◆	◆	◆	◎	○	◎	○	◎
ララダルスキー	OMF	30	トップ下	○	○	○	○	○	○	○	◆	△	△	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
キム・ウォンス	OMF	29	アタッカー	△	○	○	○	○	○	△	△	△	△	◆	◆	◆	○	◎	○	○	○
イ・カンク	FW	29	ストライカー	○	◎	◆	◆	◎	◎	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	○	○	○	○	◎
エマーリロ	FW	28	ポストプレイヤー	△	○	△	◆	△	○	○	○	△	◆	◆	◆	◆	○	○	△	○	○
コボイスキー	FW	27	ウィング	△	○	△	○	○	○	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	○	○	○	○	○

球会攻略心得篇 三年内称霸全国！

第一年 打好球队的基础

由于在第一年的J2联赛，有三支实力超强的球队存在，因此要在第一年便升上J1十分困难，所以第一年还是好好地打稳根基，在第二年才大展拳脚。第一年的的目标是取得J2的第四或第五位，这样能在年末争取多一些的广告赞助。而为了迅速增强球队的实力，玩家应该向一些未契约的高龄球员着手，这些球员的“现有能力”十分高，对提升球队的整体实力相当有帮助。不过购买这些高龄球员时有一些必须的注意事项。首先球员的整体实力最低要到达C级“充分実力をつけてきている”，而成长评价是“高いレベルで成长をけている”，最后还要看看六角形能力表中STA的衰退程度，假如球员的STA已经很明显地大幅减退，那还是放弃好了！

在游戏初期，球会的资金并不充裕，就算只购买未契约的高龄球员也是捉襟见肘，所以怎样利用好手头上有限的金钱是第一年最主要课题。为了省回一些金钱来购买球员，玩家最好不要海外集训，因为那群低质素的初期球员，无论再怎样集训也不会加强，还是不要浪费金钱。另外千万不要胡乱地购进球员，应该尽可能地将球员总数维持在16–18个即可，太多的后备球员只会为球会财政带来负担，而且对战绩没有实质的帮助。还有建设训练场及会所设备对球员的成长效果也十分援慢，属于长期投资，所以笔者认为在第一甚至第二年不应该大兴土木，专心把金钱用来购买一些有质素的球员吧。

第二年 为未来五年铺路

第二年是相当重要的一年，今年不单要成功升级到J1，还要为称霸日本球坛铺路，所以大家要小心经营。经过了第一年后，球队虽然会获得广告商的赞助费，但事实上只是区区的几亿元，不善加利用便很容易耗光。在新人轮选中，笔者不建议玩家购买太多年青球员（最多一位好了！），因为青年球员属于长线投资，没有三、四年也不会有任何成效，对于急需增强实力的球队来说效用不大。而且支付新人的契约金要4千万–8千万，倒不如购买一个现成的未契约球员。

假如依照笔者的方法，只购买有质素的未契约球员，而且将球员总数维持在16–18个，如无意外，第二年顺利取得J2的冠军后，手头上应该起码会有4至7亿元，这笔钱对于球会未来的发展极为重要，千万不要浪费在兴建训练场和兴建会所设备等项目上，这些留待日后才做吧！

笔者要大家留下4–7亿元的主要原因，并不是要购买新球员，而是为了跟球队中的高质球员按年龄签下长约。假如玩家不在球员未完全成熟前跟他续约，在以后便会花费巨额资金在薪酬方面，并减慢球会的成长。面对一些年青球员，玩家应该决断地跟他们签下一纸4至5年的合约，好像笔者队中的“武本 晴喜”、“长谷川 祥之”、“水城 知宏”、“加持 智彦”及“井晶 正辉”等A、B级新人球员的年薪，只是介于600万至1600万，而年龄比较大、实力较强的“透 明男”和“大森 荣幸”也只是5000万和4000万，相信未来的四、五年内笔者也不需要为薪金而烦恼。当然，一些年龄较大或薪金过高的球员，还是跟他签下一至两年的合约便可以了，否则球会肯定破产。

第三年 称霸日本的时机

经过两个艰苦的球季，球会终于进入收成期，是时候大展拳脚取得日本国内的各项锦标。在年初，玩家应该通过国内、外的集训来提球队的实力，不过要在J1的STAGE 1中取得冠军还是有点儿勉强，所以大家的集中力应该放在联赛的STAGE 2。至于STAGE 1和STAGE 2的中间的J.LEAGUE杯，只要不遇上最强的几队球队，应该有足够的实力进入四强甚至取得冠军。假如在现阶段玩家手头上有充裕的金钱，可以考虑向其他球队购入A级的后卫球员，这样对取得好成绩相当有帮助，而FW方面有补强SET中的韩国选手“イ・カンク”已经十分足够，不需要花太多钱在转会市场方面。事实上，只要第一和第二年做得好，在第三年的下半季只会是不断地赢球、赢球、继续赢球，只要好好地利用赢回来的奖金，相信大家未来两年也都会取得联赛冠军。

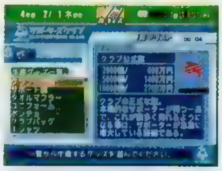
利用契约更改压低球员薪金

一所球会中，大约有80%的支出也是用于支付球员的薪金，特别是当球会拥有一批高质素的球员时，财政的负担便会更加重。为了抑压过份澎涨的球员薪金，玩家应该在球员还年轻时多加功夫。一般来说，年轻球员（16–20岁）所要求的薪金不会太高，好像新人球员出身时只是500万年薪，性价比很高。在成功获得有素质的新人球员时，玩家应该立刻利用“契约更改”追加4年契约，而年薪则微微调高至600万即可。然后当5年的契约快将完结前的一至二年，先将新人球员送到外国留学，尽管减低契约最后一年时的出场次数，那么再一次签新约时，也只需支出1500–2000万的年薪，对于减低球员的薪金大有帮助。

不过，这个方法对于一些年长的球员效用并不大，因为他们并不一定会同意更改契约年数，在这个时候，玩家最好每一个月也尝试进行契约更改，看看是否会有变数发生，尤其在年末阶段成功的机会更高。

生产球会商品的影响

新作中取消了球会商品的组合方式生产，取而代之是每种商品单一计算，同种商品生产得越多，总生产价格便会越便宜。但究竟在游戏初段生产球会商品是否会为球会带来巨大的收益呢？答案是否定的。由于球会刚建立时的会员人数并不多的原因，因此年初生产的1万件货品到年末也未必能全部售出，带来的收入也相当有限。不过，生产球会商品有一个好处，那就是能够令每个月的会员人数增加，间接令收入增加，对于长远来说绝对是一件好事。可是，由于生产球会商品时先要支付商品的生产费，也许会对球会第一、二年的财政造成负担，所以笔者认为游戏刚开始不应花费太多金钱在生产球会商品上，以免影响资金的灵活运用。



狂赚九亿的秘技仍然存在

其实在前作中已有这个能够在游戏初段狂赚九亿的方法，而来到《球会'04》笔者发现这秘技仍然存在，因此便向不知道的读者再解说一遍。在每年的NEW YEAR CUP和J.LEAGUE CUP中，只要玩家的球队成功打进总决赛，主场便会移师至一个能够容纳4万人的场馆，而且主场必定会满座。假如在月初将入场费设定为1万2000元，那么在总决赛过后，无论输赢玩家也可以获得高达9亿5000万的门券收益，但首要条件当然是要能成功打进总决赛啦！

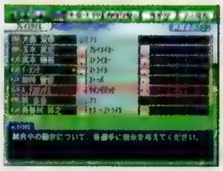
自行督战会大幅提升球队实力

在《球会'04》中，新增了在半场时向球员发出指令的新要素，玩家可于中场休息时，在三个“特定对白”中选择一个向球员作出训示，如果能够作出适当的提示，球队的实力便会瞬间大增。笔者曾经试以J.League杯的比赛作测试，以HIGHLIGHT形式进行比赛时，我队败给敌队1:2，但用回同一样的队型战术，再自行督战竟可胜3:1，可见给球员训示的效果十分显著，在进行大赛时，玩家一定要自行督战啊！

球员的PLAYSTYLE十分重要

本作球员的PLAYSTYLE对于发挥极为重要，而且会直接影响到球员的表现。同一位球员最多可以同时拥有六种不同的PLAYSTYLE，不过正式比赛时只能从中选择一种。PLAYSTYLE可以从监督处学得，当球员的某一至两种指定能力到达一定水平，而监督又拥有该PLAYSTYLE时球员便会自动修得。至于PLAYSTYLE升级方面还未完全确定其真正的条件，不过笔者阵中的韩国FW在总合能力升至A级时便自动升级，可见当球员的能力达至一定程度是使PLAYSTYLE升级其中的一个条件。

至于PLAYSTYLE的效果会在比赛中“随机”发动，如果几位球员的连携高还有机会出现PLAYSTYLE COMBO，对于攻击和防守两方面都十分有帮助。



监督资料

SET名	名称	初期球队	初期年薪	固有PLAY STYLE	练习能力	年青球员育成LV	队长育成	SET PLAY	攻击	防守	守门员技术	身体能力	精神指导	体能注意	连携	GK指导	DF指导	MF指导	FW指导	基本战术方针	基本阵形方针
S7	仓田 一铁	C3	4500	"STR, DRI, WINGB"	0	○	△	△	△	◆	◆	○	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	5-3-2DV/5-4-1DV	カウンター/プレッシング
A1	熊田 昌弘	A1	4000	"SEC, LIN"	2	△	○	○	○	◆	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆	3-4-3 1V/4-3-3 1V	中央突破/カウンター
A2	柚山 穰	A2	5400	"STR, CHA"	2	△	◆	△	○	△	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	3-5-2DV/3-4-3DV	中央突破/カウンター
A3	志岐 哲多	B1	4500	"SID, OKE"	2	◆	○	△	◆	○	◆	△	○	△	○	◆	◆	◆	◆	4-3-3DV/3-4-3DV	ザイト攻击/ラインDF
A4	ディアジーノ	B2	4200	"STR, SEC"	2	○	△	△	○	△	◆	◆	△	△	○	◆	◆	◆	◆	4-4-2 1V 3-5-2 1V	ザイト攻击/ラインDF
A5	北田 雅之	C1	4200	"WINGB, POS"	0	◆	△	◆	○	△	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆	4-4-2DV/3-5-2DV	カウンター/ラインDF
A6	ビエルルイジ	C2	4700	"LIN, FEE"	3	△	○	△	△	○	◆	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	4-5-1TV/4-3-3 1V	カウンター/ラインDF
B1	长畑 义和	A1	4200	"SWE, ORT"	0	◆	△	△	◆	△	○	△	△	◆	△	○	◆	◆	◆	3-4-3 1V/3-5-2 1V	中央突破/ラインDF
B2	サバス	A2	4700	"STR, CEN"	0	○	◆	◆	○	◆	◆	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	3-5-2DV/3-6-1DV	中央突破/ラインDF
B3	寺本 伸义	B1	4200	"WINGB, SIDEB"	3	○	△	△	○	○	◆	◆	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	4-3-3DV/4-5-1DV	ザイト攻击/ラインDF
B4	ジェービズ	B2	4400	"DYN, LIN"	1	○	◆	△	△	◆	◆	○	○	○	○	△	◆	◆	◆	4-4-2 1V/5-3-2 1V	ザイト攻击/ラインDF
B5	小西 琢也	C1	3500	"DYN, OKE"	0	○	◆	◆	◆	◆	○	◆	△	◆	◆	○	◆	◆	◆	4-4-2DV/4-3-3DV	カウンター/ラインDF
B6	菊池 良夫	C2	4800	"LIB, ORT"	0	△	○	△	△	△	◆	◆	△	◆	△	◆	◆	◆	◆	4-5-1TV/5-4-1 1V	カウンター/ラインDF
C1	狩野 拓弥	A1	4300	"DRI, STO"	2	△	○	◆	○	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	◆	3-4-3 1B/4-3-3 1V	中央突破/カウンター
C2	ギーゼルヘール	A2	4400	"PLA, FEE"	0	○	△	◆	△	○	◆	◆	○	◆	△	◆	◆	◆	◆	3-5-2DV/3-4-3DV	中央突破/カウンター
C3	稻垣 亮	B1	3900	"UND, LIN"	1	○	○	◆	○	△	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	4-3-3DV/3-4-3DV	ザイト攻击/ラインDF
C4	池本 拓也	B2	3700	"DYN, POS"	0	○	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	4-4-2 1V/5-3-2 1V	ザイト攻击/ラインDF
C5	神野 流	C1	5000	"PLA, WING"	2	◆	◆	◆	△	◆	○	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	4-4-2DV/4-3-3DV	カウンター/ラインDF
C6	マルコ	C2	4600	"PLA, ORT"	1	△	○	△	○	◆	◆	△	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆	4-5-1TV/4-3-3 1V	カウンター/ラインDF

球探资料

SET名	名称	国籍	初期年薪	搜索现役选手	搜索新人	现役选手交涉	新人入团交涉	所属球会交涉	日本调查	亚洲调查	中东调查	澳洲调查	东欧调查	西欧调查	非洲调查	南美调查	北中美调查	GK搜索能力	DF搜索能力	MF搜索能力	FW搜索能力
1	国 铁男	东京都	4500	○	○	◆	◆	◆	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	◆
	宇崎 聪	广岛县	5400	△	○	△	△	△	◎	◆	◆	◆	△	◆	◆	◎	◆	△	◆	△	○
	冲名 和人	新泻县	5400	△	◎	△	◆	◆	○	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	◎	△	△
	八木 浩二	岩手县	3500	○	△	◆	○	◆	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	○
	白川 直也	山形县	3500	△	△	◆	◆	△	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	◆	○
	笠间 志郎	青森县	4500	△	○	△	◆	○	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	○	◆
	ケンデス	URU	5500	○	★	△	○	○	◆	◆	◆	◆	△	◆	◆	◎	◆	◆	△	○	△
	ザンベルト	BEL	5000	○	△	○	◆	○	◆	◆	◆	◆	△	○	△	◆	◆	◆	○	△	◆
	ザリュー	GHA	5500	◆	△	◎	○	◎	◆	◆	◆	◆	△	◆	◎	◆	◆	◎	△	◆	◆
	スレイマグル	TUR	5000	◆	○	○	○	△	◆	◆	◆	◆	◎	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△
2	田里 义仁	香川县	5400	◆	◎	○	△	△	◎	△	◆	◆	◆	◆	◆	◎	△	△	△	◎	△
	邦友 清贵	香川县	5400	△	○	○	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	○	◆	△	△
	西原 和纪	枋木县	3500	△	△	△	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	○	△	△
	成本 逸郎	大阪府	3500	△	○	△	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	○	◆
	土岐 涉	秋田县	4500	△	◆	○	◆	○	◎	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◎	◆	◆	△	△	○
	石村 耕辅	爱媛县	4500	△	△	◆	○	◆	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△
	コルンゾ	ECU	5000	◆	○	△	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◎	△	○	△	○	◆
	メムウレオ	FRA	5000	△	○	○	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	○	△	◆	◆	○	◆	△	△
	キム・ジョンホ	KOR	5500	△	○	△	◆	○	◆		◆	◆	△	◆	◆	△	◆	○	△	◆	○
	フェレンシア	URU	5500	△	△	◎	◆	△	◆	◆	◆	◆	△	◆	◆	◎	◆	△	◎	◆	△
3	永科 真人	鹿儿岛县	5400	◆	○	◆	△	○	◎	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	◎
	内山 诚一	德岛县	5400	◆	△	○	◆	○	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	△	△	◎	△
	冲山 康英	兵库县	3500	◆	△	△	◆	◆	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	○	△	◆
	宇佐美 明	德岛县	3500	△	◆	△	◆	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	△	○
	森村 春男	神奈川县	4500	△	◆	△	◆	○	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◎	◆	◆	◆
	阿久津 晋	千叶县	4500	○	△	△	○	◆	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	△	○	◆	○
	バンカローネ	ITA	5000	○	○	◆	◆	○	◆	◆	◆	◆	◆	○	◆	△	◆	◆	△	○	◆
	ペイリス	JAM	5500	◆	◆	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	○	◆	△	○	△
	トニー・ロー	HKG	5000	○	○	△	△	◆	◎	◎	◆	◆	◆	△	△	◆	◆	△	◎	◆	◆
	オドベベ	NGA	5500	○	○	○	◆	△	◆	◆	◆	◆	△	△	○	△	◆	○	△	△	△

教练资料

SET名	名称	初期年薪	年青球员育成LV	队长育成	SET PLAY	攻击	防守	守门员技术	身体能力	精神指导	体能注意	连携	GK指导	DF指导	MF指导	FW指导
AC	草刈 敏信	2000	△	◆	◆	△	◆	◆	◆	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆
S7GC	迂村 纪靖	2200	◆	△	◆	◆	◆	△	◆	△	△	○	○	◆	◆	◆
PC	保住 直树	1600	△	△	△	△	△	◆	△	△	△	△	◆	◆	◆	◆
AC	三宫 纪正	3400	○	○	◆	◆	○	◆	△	◆	△	△	◆	◆	◆	◆
A1GC	蛭田 敏正	4000	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	△	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	世井 阳一	3800	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	△	△	◆	◆	◆	◆	◆
AC	涉川 直哉	4000	◆	◆	◆	○	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
A2GC	日向 善郎	3500	○	◆	◆	◆	△	△	◆	◆	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	开田 健介	3500	△	△	△	△	◆	◆	○	△	○	◆	◆	◆	◆	◆
AC	横池 拳	3300	○	△	◆	○	◆	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆
A3GC	桐田 裕辅	3500	△	◆	◆	△	◆	○	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆
PC	莲田 信雄	4000	○	△	△	◆	△	◆	○	○	△	△	△	◆	◆	◆
AC	下岛 和政	3500	◆	△	△	○	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	◆
A4GC	浪越 继敏	3500	◆	△	◆	◆	△	△	◆	△	△	○	○	◆	◆	◆
PC	バルデン	3500	◆	○	◆	◆	△	◆	△	○	○	◆	◆	◆	◆	◆
AC	关 贵靖	4000	△	◆	△	○	◆	◆	△	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆
A5GC	谷村 恒男	3800	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	△	◆	△	○	◆	◆	◆
PC	林场则人	3800	△	◆	◆	△	◆	◆	○	◆	△	△	◆	◆	◆	◆
AC	サラチョ	3200	△	◆	○	◆	◆	△	△	△	◆	△	◆	◆	◆	◆
A6GC	佃 信太郎	4000	◆	○	◆	◆	△	○	◆	△	△	○	△	◆	◆	◆
PC	三轮 康明	4000	○	○	△	△	◆	◆	○	○	△	◆	△	◆	◆	◆
AC	三浦 尚哉	3400	◆	△	△	◆	○	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆
B1GC	ゲールノート	4000	△	◆	△	△	◆	○	◆	○	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	仲根 丰	3800	△	○	◆	◆	△	◆	○	◆	○	△	△	◆	◆	◆
AC	樫山 弘志	4000	◆	△	◆	△	◆	◆	△	△	◆	△	◆	◆	◆	◆
B2GC	レイフ	3500	△	△	◆	△	◆	○	◆	△	◆	△	△	◆	◆	◆
PC	浅田 拓郎	3500	◆	△	◆	◆	◆	◆	△	△	○	△	△	◆	◆	◆
AC	三园 荣治	3300	○	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
B3GC	マガイ	3500	◆	○	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	△	◆	◆	◆
PC	冢田 晃一	4000	◆	△	◆	◆	△	◆	○	○	○	○	◆	◆	◆	◆
AC	久住 聪一	3500	○	△	◆	◆	○	◆	△	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆
B4GC	ヴィリバルト	3500	○	◆	◆	◆	◆	○	◆	△	△	○	△	◆	◆	◆
PC	米山 正人	3500	△	△	◆	△	◆	◆	○	△	○	△	△	◆	◆	◆
AC	岛津 守	4000	△	△	○	◆	△	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	◆
B5GC	ヴァンサン	3800	△	○	◆	◆	△	△	◆	◆	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	柴田 智文	3800	○	◆	△	△	△	◆	○	△	△	△	△	◆	◆	◆
AC	高砂 守康	3200	○	◆	△	◆	○	◆	△	○	△	△	◆	◆	◆	◆
B6GC	向日田 欣司	4000	△	◆	△	△	◆	○	△	△	◆	△	○	◆	◆	◆
PC	森住 孝	4000	◆	△	◆	△	△	◆	○	△	○	◆	△	◆	◆	◆
AC	酒折 俊夫	3400	○	○	○	◆	○	◆	△	◆	△	○	◆	◆	◆	◆
C1GC	饭仓 经男	4000	◆	◆	△	△	◆	○	◆	○	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	藤村 直辉	3800	△	△	◆	◆	◆	◆	○	△	○	◆	△	◆	◆	◆
AC	波野 祥一	4000	△	◆	△	○	△	◆	◆	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆
C2GC	大冢 义信	3500	○	△	◆	◆	△	○	△	△	○	○	○	◆	◆	◆
PC	ジョンクソン	3500	◆	△	△	△	◆	◆	○	○	○	◆	◆	◆	◆	◆
AC	前畑 彻郎	3300	○	△	○	○	△	◆	◆	△	◆	◆	◆	◆	◆	◆
C3GC	锅田 达彦	3500	◆	△	△	△	◆	◆	○	◆	○	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	芝草 康史	4000	○	◆	◆	◆	△	△	◆	○	△	○	△	◆	◆	◆	◆
AC	新藤 隆纪	3500	△	○	△	△	○	◆	◆	◆	△	△	△	◆	◆	◆	◆
C4GC	东山 雅夫	3500	△	◆	◆	◆	△	△	○	◆	△	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	波越 雅则	3500	◆	◆	◆	◆	◆	△	◆	○	◆	○	◆	◆	◆	◆	◆
AC	濑口 辉政	4000	○	○	◆	◆	△	△	◆	△	△	△	○	◆	◆	◆	◆
C5GC	税所 荣一	3800	△	◆	◆	◆	◆	△	○	△	◆	◆	△	○	◆	◆	◆
PC	船渡 涉	3800	○	○	△	△	◆	△	◆	○	○	○	◆	◆	◆	◆	◆
AC	中里 康信	3200	◆	◆	◆	◆	◆	○	◆	△	○	◆	◆	◆	◆	◆	◆
C6GC	仲本 浩德	4000	◆	○	◆	◆	◆	◆	○	◆	○	◆	◆	○	◆	◆	◆
PC	メターソン	4000	◆	△	△	△	△	◆	◆	△	△	○	◆	◆	◆	◆	◆

[illegible]	统率力	判断力	读阅能力	视野	守备意识	FK技术	头球	扑救	接传中球	筋力	脚力	瞬发力	体力	中央适正	左场适正	右场适正	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	中央突破	边线攻击	反击	压迫防守	越位陷阱
中央突破		A												A			※B	※B	※B	※B	※B	※B	※B	S				
边线攻击　サイド攻击		B													B	B	※B	※B	※B	※B	※B	※B	※B		S			
反击·カウンター		A		A													※B	※B	※B	※B	※B	※B	※B			S		
定位球，FK球员(远) FKキッカー：ロング		B	B			S					S																	
定位球：FK球员(近)，FKキッカー　ショート		B	B			S					S																	
角球·左　コーナーキッカー：左		B	B			S					S																	
角球：右，コーナーキッカー，右		B	B			S					S																	
角球：GK		B	B					B	B			B					B											
角球：接应球员　その他选手		A	B				C			S																		
压迫防守(フレッシング)		A			C								B				※B	※B	※B	※B	※B	※B	※B				S	
防线控制(ライ.コントロール)	B	A	C														※B	※B	※B	※B	※B	※B	※B					S

※球员现在的场上位置

阵式

	[illegible]	3后卫(3バックシステム)	4后卫(4バックシステム)	5后卫(5バックシステム)	1防守中场(1ボランチシステム)	2防守中场(2ボランチシステム)	3防守中场(3ボランチシステム)	3中场(3ハーフシステム)	4中场(4ハーフシステム)	5中场(5ハーフシステム)	6中场(6ハーフシステム)	1前锋(1トップシステム)	2前锋(2トップシステム)	前锋(3トップシステム)
3-4-3 1V	C	A			A				A					A
3-4-3 DV	C	A				A			A					A
3-5-2 1V	C	A			A					A			A	
3-5-2 DV	C	A				A				A			A	
3-5-2 TV	C	A					A			A			A	
3-6-1 DV	C	A				A					A	A		
3-6-1 TV	C	A					A				A	A		
4-3-3 1V	C		A		A			A						A
4-3-3 DV	C		A			A		A						A
4-4-2 1V	C		A		A				A				A	
4-4-2 DV	C		A			A			A				A	
4-5-1 1V	C		A		A					A		A		
4-5-1 DV	C		A			A				A		A		
4-5-1 TV	C		A				A			A		A		
5-3-2 1V	C			A	A			A					A	
5-3-2 DV	C			A	A	A		A					A	
5-4-1 1V	C			A	A				A			A		
5-4-1 DV	C			A	A	A			A			A		

个人技

	阅读力	进球能力(决定力)	传球	传中	盘球	技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	瞬发力
GK	B									S	S	S	C
CDF		C	C	C	C	C	B	S	S				
SDF		C	C	B	C	C	C	S	S				
DMF		C	B	C	B	C	C	S	A				
SMF		C	B	S	B	C	C	B	B				
OMF		C	S	B	B	A	C	C	C				
FW		S	C	C	B	B	A	C	C				

AC指导

	进球能力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截
射门(シュート)	D								
传球(パス)		D							
盘球(ドリブル)				D					
球杆(ボールタッチ)					D				
头球(ヘディング)							D		
传中(センタリング)			D						
自由球(フリーキック)						D			
铲球(タックル)								D	
拦截(パスカット)									D

体能

	精神力/メンタリティ	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
综合强化	B	B	B	B	B	B
速度　スピード	C	C	C	S	S	C
力量　パワー	C	S	S	C	C	C
体力/スタミナ	S	C	C	C	C	S

PC指导

	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
筋力强化	D				
脚力强化		D			
走力强化			D		
瞬发力强化				D	
持久力强化					D

GC指导

	判断力	阅读力	传球	扑救	接传中球	出迎	脚力	瞬发力
扑救(セービング)				D				D
出迎(飞び出し)	D					D		
传中球处理(ハイクロス处理)	D				D			
PK SAVE(PK セーブ)		D		D				
定位球守备(セットプレイ守备)	D				D			
脚力强化(フィード力强化)			D				D	

[illegible]		判断力	阅读力	精神力	视野	攻击意识	守备意识	决定力	传球	传中	盘球	技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	中央适正	左场适正	右场适正
攻击力强化	GK	D	D	C	C	C			D					E	E	D	D	D	E	D	D	D	E	※C	※C	※C
	CDF	D	D	C	C	C		D	D	D	D	D	D	E	E				E	D	D	D	E	※C	※C	※C
	SDF	D	D	C	C	C		D	D	D	D	D	D	E	E				E	D	D	D	E	※C	※C	※C
	DMF	D	D	C	C	C		D	D	D	D	D	D	E	E				E	D	D	D	E	※C	※C	※C
	SMF	D	D	C	C	C		D	D	D	D	D	D	E	E				E	D	D	D	E	※C	※C	※C
	OMF	D	D	C	C	C		D	D	D	D	D	D	E	E				E	D	D	D	E	※C	※C	※C
	FW	D	D	C	C	C		D	D	D	D	D	D	E	E				E	D	D	D	E	※C	※C	※C
守备力强化	GK	C	C	D	D		C							D		D	D	D	D	E	E	E	D	※C	※C	※C
	CDF	C	C	D	D		C	E	E	E	E	E	D	D	D				D	E	E	E	D	※C	※C	※C
	SDF	C	C	D	D		C	E	E	E	E	E	D	D	D				D	E	E	E	D	※C	※C	※C
	DMF	C	C	D	D		C	E	E	E	E	E	D	D	D				D	E	E	E	D	※C	※C	※C
	SMF	C	C	D	D		C	E	E	E	E	E	D	D	D				D	E	E	E	D	※C	※C	※C
	OMF	C	C	D	D		C	E	E	E	E	E	D	D	D				D	E	E	E	D	※C	※C	※C
	FW	C	C	D	D		C	E	E	E	E	E	D	D	D				D	E	E	E	D	※C	※C	※C
连携强化	GK	D	C		C	D	D		C					C		C	C	C	E	E	E	D	D	※C	※C	※C
	CDF	D	C		C	D	D		B	E	E	C	E	D	C				E	E	E	D	D	※C	※C	※C
	SDF	D	C		C	D	D		B	E	E	C	E	D	C				E	E	E	D	D	※C	※C	※C
	DMF	D	C		C	D	D		B	E	E	C	E	D	C				E	E	E	D	D	※C	※C	※C
	SMF	D	C		C	D	D		B	E	E	C	E	D	C				E	E	E	D	D	※C	※C	※C
	OMF	D	C		C	D	D	D	B	E	E	C	E		C				E	E	E	D	D	※C	※C	※C
	FW	D	C		C	D	D	D	B	E	E	C	E		C				E	E	E	D	D	※C	※C	※C

		GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	中央突破	边线攻击	反击	压迫防守	越位陷阱	3后卫	4后卫	5后卫	1防守中场(1ボランチシステム)	2防守中场(2ボランチシステム)	3防守中场(3ボランチシステム)	3中场	4中场	5中场	6中场	1前锋	2前锋	3前锋
攻击力强化	GK	C					D	E	※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	CDF		C	D	E	E			※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	SDF			C	D	E	E		※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	DMF				C	D	E	E	※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	SMF				C	E	D	E	※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	OMF					D	C	E	※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	FW						E	C	※C	※C	※C		D	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
守备力强化	GK	C	D	E	E				※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	CDF		C	D	E	E			※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	SDF		D	C	E	E			※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	DMF		E	D	C	E			※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	SMF		E	E	D	C			※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	OMF			E	E	D	C		※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
	FW			E	E	D			※C	※C	※C	C	C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C	※C
连携强化	GK	D										D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E
	CDF		D									D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E
	SDF			D								D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E
	DMF				D							D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E
	SMF					D						D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E
	OMF						D					D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E
	FW											D		※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E	※E

※使用中的战术或阵式

CONVERT位置

	判断力	阅读力	精神力	攻击意识	守备意识	进球能力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW
コンバートGK		D	D			−E	−E	D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	D	D	D	−E	−E	−E	D	−E		−E	−E	−E	−E	−E	−E
コンバートCDF	D	D			D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	[illegible]	D	−E	−E	−E	D	−E	−E	−E	−E	−E		−E	−E	−E	−E	−E
コンバートSDF	D	D			D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	D	D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	D	−E	−E		−E	−E	−E	−E
コンバートDMF		D			D	−E	−E	−E	−E	D	−E	−E	D	D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	D	−E	−E	−E		−E	−E	−E
コンバートSMF	D					−E	−E	D	−E	D	−E	−E	D	D	−E	−E	−E	D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E		−E	−E
コンバートOMF		D		D		D	D	−E	D	D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E		−E
コンバートFW			D	D		D	−E	−E	−E	D	−E	D	−E	−E	−E	−E	−E	D	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	−E	

初期集训地点效果一览

国内

集训地	训练地点	统率力	判断力	阅读能力	精神力	视野	攻击意识	守备意识	进球能力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	中央适正	左场适正	右场适正	球员使用中位置	非使用中的位置	使用中的战术	非使用中的战术	战术FREE	压迫防守	越位陷阱	位置适性	使用中阵式	非使用中阵式
北海道	フェアドーム富良野	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
青森	津轻シースタディオ	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
群马	エスタデエオ草津	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
东京	羽田综合竞技场	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B
长野	信州アルプスビレッジ	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
富山	メディシャイン富山	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B
奈良	グランドパルク奈良	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
滋贺	琵琶综合运动公园	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B
鸟取	鸟取デューンシエル	B	B	B	A	B	B	B	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
爱媛	爱媛ムーヴアリーナ	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
熊本	阿苏マウントヴィラ	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B
冲绳	マリンアクト那霸	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B

留学地点效果一览

国家	球会	费用	统率力	判断力	阅读力	精神力	视野	攻击意识	守备意识	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
中国	大连FC	2900	+	+		+	+	−	+				−	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	
韩国	城南FC	3200	+	+	+			+				+	+		+	+	+				+	+	+	+	+	
タイ	バンコクFC	3000	+	+	+	+	+		−	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
サウジアラビア	リヤドFC	3500		−	+	+	+			+	+	+	+						+	+				−	−	
オーストラリア	メルボルンFC	3600	+	+	+	+		+	−		+	+		−	−	+	+			+	+	+	+	+	+	+
チェコ	FCプラハ	1100		+	+		+	−	+		+			+			+	+	+	+	+		+	+	+	+
ユーゴスラビア	FCベオグラード	9800		+	+	+		+	−	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+		−
ウクライナ	FCキエフ	15400		+	+	+	+				+		+	+							−	+	+	+	+	+
クロアチア	FCザグレブ	9200	+	+	+	+		−	+	−				−		+	+	+	+	+	+	+				+
ロシア	モスクワFC	11300	−			−	−	+		+	+	+	+	+	+	+					+	−	−	−		
ギリシャ	FCアテネ	13000	−	−	−	−	+					+				+	+	+							+	+
トルコ	イスタンブールSC	14200	−			−	+	+	−	+	+	+	+	+	+		−	−				+		+	+	+
ブルガリア	FCソフィア	9500	+	+	+	+	+				+	+		+	+	−	−		+	+	+		+		+	+
ルーマニア	FCブカレスト	8800					+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+			+		−
ハンガリー	ブダペストSC	8100						−	+	−	+	+		+		+	+	+	+	+	+	+		−	+	−
イングランド	マンチェスターFC	24800						+	−	+	+	+	+	+	+				+	−		+	+			
イングランド	ロンドンFC	22900	−			−				+	+	+	+	+		−		+								
イングランド	チェルシーFC	16100	−	−		−				+	+	+	+	+	+				+	+	+	+	+	+	+	+
イングランド	フルハムFC	11700				+		−	+		+	+				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
イングランド	リバプールFC	20700	−	+		−			+				+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
イングランド	リーズFC	19300	+	+	+	+	+	+	−	+	+	+	+	+			+	+				+	+		+	
スコットランド	グラスゴーFC	9800	+	+	+		+			+	+	+				+	+	+			+	+	+	+	+	+
フランス	リヨンFC	14500	+	+	+	+	+	+	−	+	+	+	+	+	+	+			+	+	+					
フランス	パリFC	12200	+	+			+	+	−	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+					
フランス	ACモナコ	11200		+		+	+	-			+	+		+								+	+	+	+	+
フランス	FCマルセイユ	10000						−	+							+	+	+	+	−	+	+	+			
スペイン	マドリードFC	25300		+	+	+	+	+	−	+	+	+	+	+	+	+			+	+	+	+	+		+	
スペイン	FCラコルーニャ	19800		+	+		+				+	+		+		+	+	+								
スペイン	FCバルセロナ	25400				−		+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+			+	+	
スペイン	バレンシアFC	22000	−	+	+	+	+	−	+	−	−		−			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ホルドガル	ACポルト	11800		+	+	+	+	+	−	−	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

球会	中央适性	左场适性	右场适性	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	中央突破	边线攻击	反击	压迫防守	越位	3后卫	4后卫	5后卫
大连FC	−	+	+								−	+	+		+	−		+
城南FC	+	+	−	+	+		+				+		+	+	+		+	
バンコクFC										−	−	−	−	−				
リヤドFC	+	+	+								+	+	−	+	+	+	+	−
メルボルンFC	+			+	+	+	+	+	+	+	+			+			+	
FCプラハ	+			+	+								+	+			+	
FCベオグラード							+	+	+	−	−	−	−	−		+		
FCキエフ						+	−			+	+	+	+	+	+	+		+
FCザグレブ			+	+	+	+							+	+	+	+		−
モスクワFC								+	+	+	+	+	+	+	+			+
FCアテネ	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+			+	
イスタンブールSC	+	+					+	+		+	+					+		
FCソフィア	+	+	+								+	+	+	+	+		+	
FCブカレスト	+	−	−		+		+		+		+	+	+	−	+	+		
ブダペストSC			+	+	+	+	+					+		+		+		+
マンチェスターFC	+	+	+				+	+	+	+	+	+	+	+	−		+	
ロンドンFC	+	+		+		+	+	+	+		+	+	+	+		+		
チェルシーFC								+	+	+	+	+	+	+		+		
フルハムFC	+			+	+	+	+				−	+		+	+		+	
リバプールFC	+			+	+	+				+			+	+	+		+	
リーズFC	+	+			+		+	+			+			+		+		
グラスゴーFC				+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+		+
リヨンFC								+	+	+	+	+				+		
パリFC	+	+	+						+			+		+	+		+	
ACモナコ	+	+	+				+		+		+	+	+	+	+		+	
FCマルセイユ				+	+								+	+	−	−	+	−
マドリードFC	+	+	+								+	+	+	+	+		+	
FCラコルーニャ	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+				
FCバルセロナ				+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+		+
バレンシアFC			+	+	+			+	−	−	−	+	+	+		+		
ACポルト	−						+	+	+	−							+	

球会	1防守中场	2防守中场	3防守中场	3中场	4中场	5中场	6中场	1前锋	2前锋	3前锋	Striker	Post Player	Passer	Dribbler	Winger	Sweeper	Stopper	Libero	攻击型门将	Fantasista
大连FC	+		−	+			−	−	+		+	+				+				−
城南FC	+	+	−		+			+	−				+		+	+		−	−	
バンコクFC																				
リヤドFC	+	+	+	+	+	+		+	−	+				−	−					
メルボルンFC		+		+						+										−
FCプラハ		+	+			+		+		−			+		+			+		
FCベオグラード	+		+						+	+		+	+						+	
FCキエフ	+			+	+		+	+		+			+		+					
FCザグレブ	+			+			+	+	−	−	+				+	+			−	
モスクワFC	+		+		+			+	+			+								
FCアテネ	+	+			+				+			−								
イスタンブールSC	+	+	+						+					+					+	
FCソフィア	+				+				+											
FCブカレスト	+	+	+				+	+	+											+
ブダペストSC				+	+		+			−	−	+	+		+	+				
マンチェスターFC		+			+	+		+	+	−	+	+	+		+					+
ロンドンFC	+			+				+				+							+	
チェルシーFC	+			+				+		+								+	+	
フルハムFC		+			+				+											
リバプールFC		+			+				+					+	+					
リーズFC	+			+			+	+	+											
グラスゴーFC				+				+												
リヨンFC	+			+				+	+	+		+								
パリFC		+	+			+	+	+	+				+	+						+
ACモナコ		+				+	+	+	+											
FCマルセイユ	+	+	+	+	+	+	+	+	+											
マドリードFC		+				+	+	+	+											+
FCラコルーニャ																				
FCバルセロナ	+		+	+					+										+	
バレンシアFC	+	+			+		+				+	+			+	+				
ACポルト	+	+			+	+		+	+				+							+

国家	球会	费用	统率力	判断力	阅读力	精神力	视野	攻击意识	守备意识	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力
ポルトガル	CAリスボン	1亿5000万	+	+	+		+									+		+				+		+	+	+
ポルトガル	リスボンFC	9300万	+	+	+	+	+	−	+		+	+	+	−	−	+	−	+	+	+	+	+	+	+	−	+
ベルギー	FCゲンク	9700万		+	+	+	+			−	+	+		−		+	−	+				+	+			+
オランダ	アムステルダムFC	2亿5300万	+	+	+	+	+	+																	+	+
オランダ	FCアイントフォーヘン	1亿2100万		+	+	+	−	+		+	+	+	+	+	+							+	+	+	+	+
オランダ	ロッテルダムFC	1亿1200万		+	+	+	−	+	−	+	+	+	+	+	+							+	+	+	+	+
イタリア	ミラノFC	2亿3400万		+	+	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	−					
イタリア	ACローマ	2亿4200万	+	+	+	+	+				+	+			+	+	+	+		+	−	+	+	+	+	+
イタリア	ピエモンテFC	1亿2000万		+	+				+	+	+	+		+		+	+	+	+	+	−	+	+	+	+	+
イタリア	ボローニャFC	2亿4900万	+	+	+	+				+	+	+	+	+		+	+	+	−	−	−	+		+	+	+
イタリア	ASミラノ	2亿5000万	+	+	+	+	+		−	+	+	−	+	+	+	+	+	+	+	−	+	+	+			
イタリア	ブレシアFC	1亿3600万	+	+	+	+	+	−	−	+	+	−	+	+	+		−	+						+	+	−
イタリア	キエボFC	1亿2400万	−	+		−				+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+					−
イタリア	レッジョカラブリアFC	1亿	+	+	+	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+					
ドイツ	FCミュンヘン	2亿5400万	+	+	+	+	+				−	+	−	−		+	+	+	−	−	+	+	+	+	+	+
ドイツ	ドルトムントFC	1亿7800万	+		+	+		+		+	+	+	+	−		+	+	+		+	+	+		+	+	
ドイツ	FCレバークーゼン	1亿4300万		+	+	+	+	+	−	+	+	+	+	+	+	+	+	+				+	+	+	−	+
ドイツ	FCブレーメン	1亿2400万	+	+	−	+				+	−			−		+	+		+	+	+	+	+	+	+	+
ノルウェー	トロンハイムFC	9900万	−	+	+		+				+		−	−		+	−	+	+	−		+	+			+
デンマーク	FCコペンハーゲン	8600万	+	+	+	+	+	−	−	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
ナイジェリア	FCエヌグ	5800万						+	−	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
カメルーン	ヤウンデFC	5100万	+	+	+	+	+				−	+	−			+	+		+	+	+	+	+	+	+	+
南アフリカ	ヨハネスバーグFC	4400万	+	+	+			−	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
セネガル	ダカールFC	1亿700万		+	+	+		+	−	+	+	−	+	+	+	+						+	+	+	+	+
ブラジル	リオデジャネイロFC	1亿900万	+	+	+		+			+	+	+	+	+	+	+	+	+				+	+	+	+	+
ブラジル	SCフラメンゴ	1亿2500万		+	+		+	+	−	+	+	+	+	+	+		+	+				+	+	+	+	−
ブラジル	FCポルトアレグレ	9800万		+			+	+	−	+	+	+	+	+	+	+	−	−	+			+	+	−	+	−
ブラジル	FCサンパウロ	1亿2300万			+	+				+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
ブラジル	FCベロオリゾンテ	1亿1200万	−	−	−			+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
アルゼンチン	FCブエノスアイレス	1亿2900万	+	+		+	+	+	−	+	+	−	+	+	+	+	−	−	+	+	+	−	+	+	+	−
アルゼンチン	FCボカ	1亿1600万	+	+			+	+	−	+	+	+	+	+		+	+	+					+	+	+	+
パラグアイ	アスンシオンFC	7300万		+	+	+	+	−	+	−				−	−	+	+	+	+	+	+		+			+
ウルグアイ	FCモンテビデオ	8600万	+	+	+	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
チリ	サンチャゴFC	7300万	+					+	−	+		+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
コロンビア	ボゴタFC	6300万					+			+	+	+	+	+	+							−	−	−	−	−
コロンビア	ACカリ	6700万	+	+	+	+	+				+		+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
アメリカ	ロサンゼルスFC	4900万		+	+	+	+	−	+	−	+			−	−	+		+		+		+	+	+	+	+
メキシコ	メキシコシティFC	4300万							−	+	+	+	+	+	+	+	+					+	+	+	+	+
メキシコ	グアダラハラFC	5400万		−				−	+				+		+		+	+				+	+	+	+	+

中央适性	左场适性	右场适性	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	中央突破	边线攻击	反击	压迫防守	越位	3后卫	4后卫	5后卫	1防守中场	2防守中场	3防守中场	3中场	4中场	5中场	6中场	1前锋	2前锋	3前锋	Striker	Post Player	Passer	Dribbler	Winger	Stopper	Libero	攻击的门将	Fantasista	攻击型门将
+	+	+		+	+	+			−				+	+		+			+				+		+				+	+			−	−			+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	−	+	−	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+				+							+
+	+			+		+			+	+	+	+	+	+	+			+	+		+	+			+			+									
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+				+	+					+			+		+
			+			+	+	+	+	+	+	−	−														+	+						+			
+	+	+					+	+			+					+			+		+		+		+		+	+		+		+					+
+	+	+	+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+			+	+	+		+	+			+		+	−	+		−					+
+	+	+								+	+	+	+	+		+		+	+			+			+	+			−	+			−		−		
		+	+	+	+	+	+	+						+	+			+			+		+	+	+				+								
+	+	+		+	+	+				+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+		−	−				+	+	+		−
			+	+		+		+			+	+	−	+		+			+			+				+								+			−
+	+	+						+	+				−	−		+		+				+			+	+	+			+	+						+
+	+	+								+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+				+	+										
+	+	+					+	+			+	+		+		+			+			+				+											
+										+	+	+	+	+		+			+	+		+	+		+	+			+						+	+	−
+				+	−		−	+	+							+	+		+			+				+	+	+		−		+			+		−
	+	+			+	+	+	+		−	+	+	+		+	+		+	+			+	+		+	+				+	+						−
+				+					+	−	−	+		+	+	+			+			+			+	+			+	−	−		+				−
+	+	+	+			+		+			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+		+		−		+				−
+	+	+								+	+	+	+	+	+	+		+	+		+	+			+	+											
−	−	−									−	−		−																							+
		+		+	+		+	+	+	+					+		+				+					+											
												+		+	+	+	+	+							−	−	−						+				−
+									+				−	−	−	−	−											+		+	+						+
					+			+	+	+	−		−	−		+			+				+		+												+
+				+	+	+			+	+		+	−	−			+	+			+					+		+		+	+					+	+
+				−	−			+	+	+	+	+			+	+		+	+			+	+			+			+	+	+		−	−			+
+	+	+			+		+	+	+			+	−	+	+				+				+			+				+	+						+
		+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	+		+	+		+	+	+			+	+				+						+	+
+	−	−	+	−	−	−	+	+	+	+	−	−	−	−														+		+	+		−	−	+	+	+
			−	−	−		+		+	+	+	+	+	+	+	+			+			+	+			+					+						+
			+	+	+	+			−		+	+	+	+			+			+	+		+									+	+		+		−
					+		+							+																		+	+				
						+	+	+						+			+			+				+			+										
+	+	+						+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+			+	+		+	+				+							
												+	+		+		+				+				+					+						+	
+	+	+	+	+	+	+				+	+	+	+	+		+			+				+		+								+	+			−
+	+	+					+	+	+	+		+			+	+		+	+			+		+	+	+		+									+
+										+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+										

海外集训表

国家	城市	费用	统率力	判断力	读阅能力	精神力	视野	攻击意识	守备意识	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑救	接传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	中央适正	左场适正	右场适正	球员使用中位置	非使用中的位置	使用中的战术	非使用中的战术	战术FREE	压迫防守	越位陷阱	使用中阵式	非使用中阵式	Striker	Post player	Passer	Dribbler	Winger	Stopper	Swpeer	Libero	攻击型门将	Fanasistar
韩国	ソンナム	8000	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
香港	ホンコン	7000	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
タイ	バンコク	7400	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
サウジアラビア	リヤド	9000	A	A	A	C	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
カタール	ドーハ	15000	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
オーストラリア	メルボルン	9600	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
ニュージーランド	ウェリントン	8000	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	B	B	B	B	C	C	B	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
チェコ	プラハ	16500	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
ウクライナ	キエフ	20000	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
ロシア	モスクワ	16000	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
トルコ	イスタンブール	21000	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
イングランド	マンチェスター	36000	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	B	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
イングランド	ロンドン	25000	A	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
フランス	パリ	26000	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
フランス	モナコ	18000	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
スペイン	マドリード	36000	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
スペイン	バルセロナ	40000	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
スペイン	バレンシア	28000	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ポルトガル	リスホン	21000	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
オランダ	アムステルダム	33000	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
オランダ	ロッテルダム	20000	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
イタリア	ローマ	28000	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
イタリア	パルマ	20000	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
イタリア	ミラノ	40000	B	A	A	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
イタリア	レッジョカラブリア	18000	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
ドイツ	ミュンヘン	38000	A	A	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ドイツ	ドルトムント	24000	B	A	A	A	A	B	B	A	A	A	B	B	A	A	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
スウェーデン	イエテボリ	15000	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	A	C	A	C	B	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
ナイジェリア	エヌグ	12000	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	A	A	A	A	A	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
モロッコ	カサブランカ	10000	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
南アフリカ	ヨハネスバーグ	10000	C	B	B	C	B	C	C	B	B	C	B	B	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
セネガル	ダカール	24000	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
ブラジル	リオデジャネイロ	29000	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ブラジル	サンパウロ	17000	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
アルゼンチン	ブエノスアイレス	29000	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ウルグアイ	モンテビデオ	13000	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	C	A	C	B	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
エクアドル	グアヤキル	15000	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
アメリカ	ロサンゼルス	8000	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	A	C	A	C	B	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
メキシコ	メキシコシティ	11000	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
ジャマイカ	キングストン	11500	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

GK TOP 30

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
89.2	喜山 政史	佐贺	标准	◎	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	★	◎	★	[illegible]	[illegible]	△	★	◎	○	★	中=◎	边=★
88.9	河本 龙将	京都	早熟	★	○	△	[illegible]	△	▽	△	◎	○	△	▽	★	◎	★	[illegible]	[illegible]	○	★	◎	○	★	中=★	边=★
88.5	佐和 凉	高知	标准	○	◎	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	★	★	★	◎	[illegible]	△	○	◎	[illegible]	★	中=★	中=★
88.5	三神 尚纪	广岛	标准	▽	○	▽	◎	△	▽	△	△	△	▽	▽	★	◎	◎	[illegible]	[illegible]	△	○	○	[illegible]	★	中=★	反=★
87.6	屋村 谦太郎	北海道	早熟	○	○	◎	○	○	[illegible]	○	◎	○	△	▽	◎	★	◎	◎	[illegible]	◎	◎	◎	○	◎	中=★	反=★
87.2	石黑 幸四郎	长野	晚成	△	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	◎	★	★	★	[illegible]	△	◎	◎	[illegible]	★	中=◎	反=★
85.2	川内 义和	静冈	标准	◎	○	▽	○	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	★	◎	★	◎	[illegible]	[illegible]	◎	○	[illegible]	◎	中=◎	边=◎
85.0	横村 贤治	茨城	标准	○	○	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	★	◎	○	◎	[illegible]	△	◎	○	[illegible]	◎	中=◎	边=★
84.9	饭岛 润一郎	富山	标准	△	○	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	△		◎	△	★	中=◎	边=◎
84.3	岩下 圭次郎	爱知	早熟	▽	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	△	○	[illegible]	[illegible]	★	中=◎	中=◎
84.1	松田 茂克	静冈	标准	○	○	△	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	◎	◎	◎	○	△	[illegible]	○	△	○	中=◎	反=★
83.5	关口 圭一郎	鹿儿岛	晚成	▽	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	◎	○	[illegible]	◎	◎	[illegible]	◎	○	[illegible]	◎	中=◎	反=◎
83.4	神谷 达矢	北海道	标准	○	△	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽		◎	◎	○		△	★	○	[illegible]	[illegible]	中=[illegible]	边=★
82.5	织田 典幸	兵库	标准	▽	◎	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	◎	○			△	○	◎		◎	中=◎	中=◎
82.5	鬼岛 铁平	滋贺	标准	△	◎	△	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	◎	○	[illegible]	[illegible]	△	[illegible]	[illegible]	○	◎	中=◎	反=◎
82.3	志水 健亮	北海道	早熟	△	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	○	◎	◎	◎	◎	△	◎	◎	△	○	中=◎	边=◎
82.2	田栗 光秀	茨城	早熟	○	◎	▽	△	▽	▽	△	△	△	△	▽	◎	[illegible]	★	◎	◎	△	◎	[illegible]	○	◎	中=○	边=◎
81.9	堂岛 元树	兵库	早熟	△	◎	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	○	◎	◎		[illegible]	△	[illegible]	[illegible]	△	[illegible]	中=[illegible]	中=★
81.6	饭田 健二	冲绳	标准	◎	△	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	◎	[illegible]	◎	◎	[illegible]	△	◎	[illegible]	○	◎	中=◎	边=◎
81.6	奥野 悠一	岛根	早熟	◎	◎	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	◎	[illegible]	○	○	△	◎	○	△	◎	中=◎	反=◎
81.6	山田 弹	埼玉	早熟	★	△	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	○	◎	◎	○	[illegible]	△	○	○	△	[illegible]	中=○	边=◎
81.2	泽 隆志	东京	晚成	▽	○	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	◎	[illegible]	○	[illegible]	△	◎	◎	○	[illegible]	中=◎	中=◎
81.0	左木崎 敏郎	长崎	标准	▽	○	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	○	○	◎	◎	[illegible]	△	◎	[illegible]	△	◎	中=◎	边=◎
80.9	内田 一哉	宫崎	早熟	◎	○	▽	○	▽	▽	△	△	△	▽	▽	◎	◎	○	△	[illegible]	△	[illegible]	○	○	[illegible]	中=◎	反=◎
80.8	森田 敦夫	兵库	标准	◎	○	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	○	○	◎	○	○	△	◎	○	○	○	中=◎	中=◎
80.5	户野池 义光	长野	晚成	▽	[illegible]	▽	△	▽	▽	△	△	▽	▽	▽	◎	[illegible]	[illegible]	◎	△	△	[illegible]	[illegible]	△	◎	中=[illegible]	边=◎
80.5	上野 幸治郎	青森	标准	▽	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	◎	○	◎	○	○	△	○	○	△	○	中=◎	反=◎
80.4	太田 昌史	枥木	标准	▽	△	△	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	○	[illegible]	◎	○	◎	△	[illegible]	○	△	◎	中=◎	反=◎
80.3	柳 逸郎	福岛	标准	▽	○	△	△	▽	▽	▽	△	△	▽	▽	[illegible]	[illegible]	[illegible]	◎	[illegible]	△	[illegible]	◎	○	[illegible]	中=◎	边=◎
80.1	水野 恭也	石川	标准	▽	◎	▽	△	▽	▽	△	△	△	▽	▽	[illegible]	[illegible]	◎		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	中=○	反=◎
80.1	ハッ川武彦	富山	标准	◎	○	▽	△	▽	▽	▽	△	△	△	▽	[illegible]	◎	○	◎	○	△	[illegible]	△	△	○	中=○	边=◎

SDF TOP 50

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
88.0	海堂 大	石川	标准	○	△	◎	◎	★	◎	◎	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	[illegible]	★	[illegible]	◎	○	★	左=★	边=★
87.2	奥村 辰彦	秋田	标准	★	★	◎	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	◎	◎	◎	◎	★	★	左=★	反=★
86.5	古沼 多喜夫	宫城	早熟	▽	○	○	◎	◎	◎	○	◎	○	★	◎	▽	▽	▽	○	◎	◎	◎	★	◎	★	右=★	边=◎
86.1	长嶋玄次	广岛	标准	○	◎	○	○	◎	★	○	○	○	◎	★	▽	▽	▽	◎	○	★	◎	★	★	★	右=◎	中=★
86.0	御厨 奈典	兵库	晚成	○	○	○	○	◎	◎	○	◎	○	◎	★	▽	▽	▽	○	◎	★	◎	◎	○	★	右=★	边=★
85.8	水原 优一	福岛	标准	▽	◎	○	◎	★	◎	◎	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	◎	◎	★	右=★	中=★
85.6	鬼头 荣一郎	秋田	早熟	★	○	◎	◎	◎	★	○	◎	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	★	◎	◎	○	◎	★	右=★	边=★
85.2	法月 恒圣	埼玉	早熟	◎	○	○	○	◎	◎	◎	★	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	◎	◎	★	左=★	中=★
84.4	龟田 慎二	熊本	标准	▽	◎	○	○	○	○	◎	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	左=★	边=★
83.1	须井 哲	东京	标准	◎	○	○	○	◎	○	○	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	左=◎	中=◎
82.2	松本 太郎	东京	标准	△	◎	○	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	◎	◎	左=◎	边=★
80.9	加门 通弘	香川	标准	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	○	◎	◎	左=◎	边=◎
80.3	今桥 健儿	秋田	标准	△	○	○	○	◎	○	○	◎	◎	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	○	○	◎	右=◎	边=◎
79.4	池田 守	奈良	标准	△	△	○	○	○	○	△	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	○	◎	右=◎	边=◎
78.9	鹰山 阳	东京	标准	▽	△	△	○	◎	◎	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=◎	边=◎
78.6	蒲田 昴	石川	早熟	▽	○	△	△	○	○	○	◎	◎	○	◎	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	○	◎	左=◎	边=◎
78.2	御藏 亮介	静冈	标准	△	○	△	○	○	○	○	○	△	◎	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	◎	○	◎	右=◎	边=◎
77.9	森口 翔	北海道	标准	◎	◎	○	△	◎	○	△	◎	○	◎	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	○	◎	左=◎	边=◎
77.5	南云 亮三	鹿儿岛	标准	★	○	○	△	○	○	○	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	○	◎	左=◎	边=◎
77.4	西城 邦彦	枥木	早熟	▽	○	○	△	○	○	△	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=◎	边=★
77.0	山内 忠义	东京	早熟	○	○	△	△	○	○	△	○	◎	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	◎	左=◎	边=◎
77.0	皆本 亘	群马	标准	◎	○	○	△	○	○	○	◎	○	○	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	◎	◎	左=◎	中=◎
76.8	国井 义昭	大阪	晚成	△	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右一◎	中=◎
76.6	大庭 慎二	大分	标准	◎	○	○	△	○	○	○	△	○	○	△	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	○	◎	左=◎	边=◎
76.6	及川 行太	大阪	晚成	△	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	○	◎	右=◎	边=◎
76.6	田口 明士	冈山	早熟	△	○	△	△	○	○	○	○	△	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=◎	反=◎
76.5	西井 贤	北海道	标准	○	△	○	△	◎	○	○	◎	○	○	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=◎	边=◎
76.2	岛本 守	山梨	标准	▽	◎	○	△	○	○	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	◎	◎	左=◎	反=◎
76.2	冈本 俊二郎	东京	早熟	△	◎	△	△	○	○	○	△	○	○	△	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	◎	左=○	中=◎
76.1	升田 欣一	高知	早熟	▽	○	○	△	○	○	△	△	△	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	○	◎	右=○	反=◎
76.1	惠尻 洋平	滋贺	标准	○	○	○	△	◎	△	○	○	◎	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	○	左=◎	中=◎
75.7	镰田 谦治	长野	晚成	★	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	◎	○	◎	◎	左一◎	中=◎
75.6	保版 宣之	宫城	早熟	△	○	○	△	○	△	○	△	○	◎	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=◎	中=◎
75.6	力 右彻	福岛	早熟	▽	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=◎	中=◎
75.5	中村 胜	青森	晚成	△	○	○	△	○	○	△	△	△	○	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=◎	反=◎
75.4	嶋田 丰	三重	晚成	▽	○	○	△	○	○	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	○	◎	右=○	边=◎
75.4	肩野山 和宏	鹿儿岛	早熟	△	○	○	○	○	○	○	△	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=◎	边=○
75.4	阿倍 宗也	福岛	标准	○	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	○	◎	左=○	反=◎

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
75.3	蚊间 冰树	鸟取	早熟	▽	◎	○	△	○	○	○	△	◎	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	△	○	○	◎	左=○	边=◎
75.3	高桥 笃	枥木	早熟	○	◎	○	△	○	○	○	△	◎	○	○	▽	▽	▽	○	△	○	○	○	○	◎	左=◎	反=◎
75.0	松尾 勇井	岛根	标准	△	○	○	△	◎	○	○	△	○	○	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=◎	中=○
75.0	岩井 兴大	广岛	标准	▽	△	○	△	○	○	△	○	○	○	△	▽	▽	▽	○	○	○	◎	○	○	◎	右=○	中=◎
74.9	五岛 宽之	北海道	早熟	△	○	△	△	○	○	○	△	◎	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=◎	反=◎
74.9	青山 要	东京	标准	○	△	○	○	◎	○	△	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	○	○	左=◎	反=○
74.9	土井 贞男	香川	早熟	◎	△	△	△	○	○	○	○	△	△	○	▽	▽	▽	○	◎	○	◎	○	○	◎	右=◎	反=◎
74.7	高野 修作	冈山	标准	▽	△	○	△	○	○	○	◎	○	○	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	△	◎	左=◎	边=○
74.6	木藤 幸之助	秋田	早熟	◎	○	△	△	○	△	△	○	○	○	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	○	◎	左=○	边=◎
74.5	横尾 响	埼玉	早熟	◎	△	△	△	◎	◎	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=○	中=◎
74.4	竹原 雄介	大分	标准	▽	◎	○	△	○	○	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	○	右=◎	反=◎
74.4	松尾 辉元	大阪	标准	△	▽	◎	○	◎	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	○	左=○	边=◎
74.4	古室 雅人	和歌山	早熟	▽	○	○	△	○	○	△	○	△	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	○	◎	左=○	中=◎
74.4	尾泽 夏雄	福冈	标准	△	○	△	△	○	○	△	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=○	中=◎

CDF TOP 50

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
82.0	荻原 忠志	北海道	早熟	○	◎	△	○	○	○	○	○	◎	★	★	▽	▽	▽	★	○	◎	○	◎	◎	★	中=★	边=★
81.0	森崎 敬	滋贺	标准	▽	◎	△	○	○	○	○	△	◎	★	★	▽	▽	▽	★	◎	○	○	★	◎	★	中=◎	边=★
80.2	迁元 孝允	秋田	早熟	▽	◎	△	△	△	○	△	△	◎	★	◎	▽	▽	▽	★	◎	○	○	★	○	★	中=★	反=★
79.9	玖珂 次郎	神奈川	标准	★	★	○	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	◎	★	中=★	中=★
79.8	邑久村 大誉	东京	早熟	△	○	○	○	○	△	○	△	★	◎	◎	▽	▽	▽	★	★	○	○	○	○	★	中=★	反=◎
79.5	红池 流星	岛根	标准	△	◎	○	○	○	○	○	○	◎	◎	★	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	中=◎	中=★
79.2	岬 健二	神奈川	标准	△	◎	△	◎	○	○	○	○	◎	★	★	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	◎	★	中=★	边=◎
78.8	井岛 正辉	滋贺	标准	△	◎	△	○	△	○	○	△	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	中=◎	反=★
78.1	长尾 实之	千叶	早熟	★	△	○	○	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	△	◎	○	★	中=◎	边=★
77.2	甲斐 纯哉	神奈川	标准	▽	◎	○	◎	○	○	○	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	中=◎	边=★
75.8	武藤 均	宫城	标准	△	○	△	○	△	△	△	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	○	★	中=◎	反=◎
75.2	盛冈 匠	静冈	早熟	△	◎	△	○	○	○	△	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	◎	○	◎	◎	中=○	中=◎
75.1	高梨 升	奈良	标准	★	○	△	○	△	△	△	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	△	△	○	○	◎	中=◎	中=◎
75.0	宫田 正光	德岛	晚成	△	◎	△	△	△	△	△	△	◎	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	◎	◎	中=○	中=◎
74.4	广濑 宗吉	北海道	早熟	○	◎	△	△	△	△	○	△	○	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	◎	◎	中=◎	边=★
74.2	齐藤 邦男	千叶	标准	▽	○	△	○	△	△	△	△	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	△	○	○	○	◎	中=◎	边=★
74.1	太崎 宣辉	石川	标准	▽	○	△	○	○	△	○	○	○	◎	★	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	◎	◎	中=◎	中=◎
73.4	大上 义雄	广岛	早熟	○	○	△	○	△	○	○	△	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	◎	○	◎	◎	中=◎	边=◎
73.3	村上 淳一郎	福井	早熟	◎	○	△	△	△	△	△	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	△	○	◎	○	◎	中=◎	反=★
73.0	爱田 文俊	京都	早熟	★	◎	△	△	△	△	△	○	◎	◎	△	▽	▽	▽	◎	○	△	◎	◎	◎	◎	中=◎	反=◎
73.0	大阵 邦久	神奈川	早熟	△	◎	△	△	△	△	○	△	◎	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	◎	◎	中=○	中=◎
72.8	须乡 卓也	茨城	标准	△	○	△	○	△	△	△	△	○	◎	★	▽	▽	▽	○	○	△	○	○	○	◎	中=◎	反=◎
72.7	松浪 广泰	三重	标准	▽	○	△	○	△	△	△	△	○	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	△	◎	◎	○	◎	中=◎	中=◎
72.7	冲田 邦光	青森	标准	△	○	△	△	△	△	△	○	◎	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	△	○	○	○	◎	中=○	反=◎
72.5	香田 恭一	岐阜	早熟	▽	△	△	○	△	▽	○	△	◎	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	△	△	○	○	◎	中=◎	边=◎
72.4	版本 裕司	三重	标准	△	○	△	○	△	△	△	△	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	◎	中=○	边=◎
72.4	宫川ピエール	千叶	标准	▽	○	△	△	△	△	△	△	○	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	○	◎	中=◎	中=◎
72.4	大岳 良哉	滋贺	晚成	△	◎	△	△	△	△	△	△	○	◎	○	▽	▽	▽	◎	△	△	○	○	◎	◎	中=○	反=◎
72.2	前田 善哉	爱知	标准	▽	○	△	○	○	◎	○	△	◎	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	○	○	◎	中=◎	边=◎
72.1	立花 充	北海道	早熟	△	○	△	△	△	△	△	○	◎	◎	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	○	○	中=○	反=◎
71.9	神谷 义信	长崎	晚成	△	○	△	△	○	○	△	△	○	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	○	○	◎	中=○	反=◎
71.7	安田 三朗	千叶	早熟	▽	△	○	△	○	○	○	△	○	○	◎	▽	▽	▽	○	○	△	○	◎	○	◎	左=◎	边=◎
71.7	青云 荣治	香川	晚成	▽	○	△	△	△	△	△	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	◎	中=○	反=◎
71.7	仁志田 恭二	鸟取	晚成	▽	○	△	△	○	○	△	○	◎	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	○	○	◎	中=○	中=◎
71.7	加持 智彦	爱知	早熟	▽	○	△	△	△	△	△	△	○	○	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	○	◎	中=○	反=◎
71.6	阿部 寿	群马	晚成	▽	◎	△	○	△	△	△	○	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	△	△	◎	○	◎	中=◎	边=◎
71.5	野田 浩次郎	石川	晚成	△	○	△	○	△	△	△	△	◎	○	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	○	○	◎	中=○	边=◎
71.5	神田 佑司	神奈川	早熟	△	◎	△	△	△	○	△	△	◎	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	◎	◎	中=◎	中=◎
71.5	弥岸 凛	福岛	早熟	▽	○	△	○	△	△	△	△	○	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	△	○	○	○	○	中=○	反=◎
71.3	河井 芳明	长野	晚成	▽	○	△	○	△	△	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	△	○	◎	○	○	中=◎	中=◎
71.2	大河 佳刚	大分	晚成	★	○	△	△	△	○	△	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	△	○	○	○	◎	右=◎	边=◎
71.2	望月 靖	德岛	晚成	◎	○	○	○	○	○	○	△	○	△	◎	▽	▽	▽	◎	◎	△	○	◎	○	◎	中=◎	中=◎
70.8	泷本 亨	宫崎	标准	△	△	△	△	△	△	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	中=★	中=○
70.7	釜名 光雄	东京	标准	○	△	△	△	△	△	△	△	◎	◎	◎	▽	▽	▽	○	△	△	○	○	○	◎	中=◎	边=◎
70.6	佐东 纪之	静冈	标准	△	○	△	△	△	▽	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	△	○	◎	○	◎	中=◎	反=◎
70.3	本山 武	神奈川	标准	△	○	△	△	△	△	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	○	中=○	反=◎
70.2	守冈 真琴	千叶	标准	◎	◎	△	▽	△	△	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	△	○	◎	○	○	中=○	反=◎
70.2	司宗 次郎	石川	早熟	★	△	○	△	△	○	◎	△	◎	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	○	◎	中=◎	反=△
70.1	大上 彦一郎	千叶	早熟	△	○	△	○	△	△	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	○	◎	中=○	中=◎
70.1	羽户 隼人	岩手	早熟	◎	○	△	△	△	△	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	△	○	◎	○	○	左=◎	反=○

DMF TOP 50

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
86.8	源 京一	埼玉	标准	△	○	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	★	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	◎	○	★	中=★	中=★
86.1	稲村 瑞树	千叶	标准	△	◎	○	○	○	○	○	○	◎	◎	★	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	★	○	★	中=◎	中=★
85.9	岩城 聪史	岐阜	标准	○	○	○	◎	○	○	◎	○	○	◎	★	▽	▽	▽	◎	○	○	○	★	○	★	中=★	边=★
85.4	白石 义昭	岛根	标准	▽	★	◎	○	○	○	◎	◎	○	★	○	▽	▽	▽	◎	★	○	○	◎	△	★	中=★	反=★
85.1	五十岚 宽	岩手	晚成	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	中=◎	边=★
84.8	都仓 彰	岛根	标准	▽	○	○	○	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	◎	○	◎	○	★	中=★	边=★
83.9	与田 雅武	石川	早熟	▽	◎	○	◎	◎	○	◎	★	△	○	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	△	◎	中=◎	反=★
83.3	新谷 友树	长崎	标准	▽	○	◎	◎	○	○	◎	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	○	○	◎	中=★	边=★
82.6	星野 光	冈山	标准	○	◎	○	○	△	○	○	○	◎	◎	◎	▽	▽	▽	★	◎	○	○	★	○	◎	中=◎	中=★
82.0	冲 秀达	千叶	早熟	○	○	○	○	○	△	○	◎	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	△	◎	中=◎	中=◎
81.9	远藤 博郎	长野	早熟	▽	○	○	○	△	△	○	○	○	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	△	◎	中=○	边=★
81.3	横原 匡治	鹿儿岛	早熟	△	◎	○	◎	△	△	○	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	△	◎	中=◎	中=◎
80.5	由里 学	秋田	早熟	▽	○	○	◎	△	△	○	◎	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	△	△	◎	中=◎	边=◎
80.4	竹中 纯	冲绳	早熟	★	○	○	◎	△	△	○	○	△	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	△	○	△	◎	中=◎	中=◎
80.0	佐佐木 伸彦	新潟	早熟	▽	○	○	◎	△	△	△	◎	○	◎	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	○	△	◎	中=◎	边=◎
79.5	片桐 诚	鹿儿岛	标准	△	○	○	◎	△	△	○	◎	△	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	△	△	○	△	◎	中=◎	中=◎
79.4	鹰野 功	北海道	标准	▽	○	○	◎	△	△	○	◎	△	◎	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	△	◎	△	◎	中=◎	边=◎
79.3	宫本 德次郎	东京	标准	★	◎	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	○	△	◎	△	◎	中=○	边=◎
79.2	世古 左京	山梨	早熟	○	◎	○	◎	△	○	○	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	△	○	△	◎	中=◎	边=◎
79.2	宫野 英美	长崎	早熟	▽	○	○	◎	△	△	○	△	△	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	◎	○	△	◎	中=◎	边=◎
78.9	樱井 辰史	鹿儿岛	标准	▽	○	○	◎	○	△	○	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	△	◎	△	◎	中=◎	边=◎
78.8	白石 典夫	长野	标准	◎	○	○	○	△	△	○	○	△	◎	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	△	◎	中=○	中=◎
78.8	户谷 阳一	秋田	标准	△	◎	△	○	△	△	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	中=◎	反=◎
78.6	濑水 秀雄	大分	标准	▽	◎	○	○	△	△	△	○	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	◎	○	△	◎	中=◎	反=◎
78.4	幸野 定明	宫城	早熟	◎	○	△	◎	△	△	○	◎	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	△	◎	中=◎	反=◎
78.4	森野 孝治	广岛	标准	○	◎	○	△	○	△	○	○	△	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	◎	中=○	反=◎
78.3	西村 明	埼玉	早熟	△	○	○	○	△	△	○	○	○	○	◎	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	△	◎	右=○	中=◎
78.2	久岛 广幸	大阪	标准	○	○	○	○	△	△	△	◎	△	○	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	◎	△	◎	中=○	边=◎
78.2	冢原 龙纪	长野	晚成	△	○	○	○	○	△	○	△	△	○	◎	▽	▽	▽	○	◎	○	○	◎	△	◎	中=◎	中=○
78.1	古岛 荣太郎	岐阜	早熟	○	△	○	◎	△	△	△	○	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	◎	◎	○	◎	△	◎	中=◎	边=○
78.1	仲野 未人	长野	晚成	△	△	○	◎	△	△	○	◎	○	◎	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	△	△	◎	中=○	中=◎
78.1	山田 光则	爱知	早熟	▽	○	○	○	△	△	○	○	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	△	◎	△	中=◎	中=◎
78.1	竹田 义郎	熊本	晚成	▽	△	○	◎	△	△	○	△	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	△	◎	中=◎	中=◎
78.0	森下 大作	宫城	早熟	▽	△	○	○	○	△	○	○	△	○	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	中=◎	中=◎
77.9	朝仓 信幸	新潟	早熟	★	○	○	○	△	△	○	○	△	○	○	▽	▽	▽	○	◎	○	△	○	△	◎	中=◎	反=◎
77.8	比吕长 泰治	福岛	标准	▽	○	○	◎	△	△	○	◎	△	○	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	中=○	边=◎
77.7	洼田 贤一郎	长崎	晚成	○	△	○	○	△	○	△	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	中=◎	中=○
77.7	生田 透	广岛	标准	◎	○	○	○	△	▽	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	中=◎	反=◎
77.7	足立 瞬达	静冈	晚成	▽	○	△	○	○	△	○	○	△	○	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	中=◎	中=◎
77.7	风祭 六广	静冈	标准	○	○	○	○	△	△	○	○	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	○	◎	中=◎	中=◎
77.4	近野 志信	东京	标准	◎	○	○	◎	△	△	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	◎	△	○	△	○	中=○	反=◎
77.2	须藤 健一	奈良	早熟	△	○	△	◎	△	△	△	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	△	○	○	△	◎	中=○	中=◎
77.2	西野 博章	神奈川	标准	▽	△	△	○	△	△	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	△	△	◎	中=○	边=◎
77.1	藤 正男	佐贺	早熟	▽	○	△	○	○	○	○	○	△	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	△	◎	中=○	反=◎
76.9	迟野 博树	东京	晚成	○	◎	△	○	△	△	○	○	△	○	○	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	△	◎	中=◎	中=◎
76.9	能登 城太郎	福岛	晚成	▽	○	○	◎	△	△	○	◎	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	中=◎	反=◎
76.9	矶野 洋平	静冈	晚成	▽	○	○	◎	△	△	○	◎	△	○	○	▽	▽	▽	◎	○	△	△	○	△	◎	中=○	边=◎
76.7	胜 又拓	山形	标准	▽	○	△	○	△	△	○	◎	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	○	◎	△	◎	中=◎	边=◎
76.7	西村 公	东京	晚成	○	○	○	○	△	△	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	中=○	中=◎
76.7	上原 一之	群马	晚成	△	△	○	◎	△	△	△	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	◎	△	○	△	◎	左=◎	边=◎

SMF TOP 50

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
86.1	立浪 宣则	鹿儿岛	标准	▽	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	○	★	右=★	边=★
84.9	松井 贵俊	和歌山	晚成	▽	○	○	★	★	○	○	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	○	○	★	右=★	边=★
84.8	松山 惇	神奈川	标准	★	○	◎	○	◎	★	◎	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	★	◎	★	○	★	左=★	边=★
84.3	青叶 慎吾	长野	标准	○	○	◎	◎	◎	★	◎	◎	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	◎	◎	◎	△	◎	左=★	边=★
84.3	甲斐 雅哉	神奈川	标准	▽	○	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	○	★	左=◎	中=★
84.2	藤崎 岳夫	东京	早熟	◎	△	○	◎	◎	○	★	★	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	◎	◎	○	◎	○	★	右=★	边=★
83.8	光村 真澄	神奈川	标准	★	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	▽	▽	▽	◎	○	○	◎	◎	△	★	右=◎	中=◎
82.7	金丸 英男	北海道	标准	◎	○	◎	○	○	★	○	○	○	○	△	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	左=◎	反=★
82.4	持田 宏隆	岩手	标准	△	○	○	○	◎	◎	◎	○	★	△	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	○	○	◎	左=◎	边=★
81.0	不二田 肃辅	茨城	标准	▽	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	◎	◎	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	左=◎	边=◎
80.7	金子 伸俊	神奈川	标准	△	○	○	○	◎	◎	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	△	◎	右=◎	中=◎
79.6	栗田 重国	长野	标准	▽	○	○	○	○	○	◎	◎	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	右=◎	中=◎
79.2	源 紫电	秋田	晚成	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	▽	▽	▽	○	◎	○	○	★	△	◎	右=○	边=◎
79.2	南部 拓司	宫崎	晚成	▽	○	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	△	○	○	△	◎	右=◎	反=★
78.6	东 太郎	爱知	晚成	▽	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	左=◎	反=★
78.3	建石 志津雄	宫城	早熟	▽	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	△	◎	右=◎	反=◎
78.1	志野田 隼人	冈山	晚成	△	◎	○	○	○	○	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	◎	○	◎	△	◎	右=◎	中=◎
78.1	川上 义晴	滋贺	标准	▽	◎	◎	△	○	○	○	△	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	○	△	◎	右=◎	中=◎
77.6	五味 英明	岛根	标准	★	○	○	○	◎	○	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	右=◎	中=◎
77.3	川越 藏人	神奈川	标准	○	◎	○	△	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	左=○	中=◎
77.2	高东 伸也	滋贺	早熟	▽	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	○	△	◎	左=◎	中=◎
77.2	橘 慎一	福岛	晚成	▽	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	△	◎	左=○	中=○
77.1	冈本 武次	大阪	标准	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	★	△	◎	右=◎	反=◎
77.1	须田 三喜雄	和歌山	早熟	△	△	○	△	◎	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	△	◎	右=◎	边=◎
77.0	河西 英二	北海道	晚成	▽	○	△	△	◎	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	左=◎	反=○
76.8	秋本 裕介	冈山	晚成	▽	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	△	○	△	◎	左=◎	反=○
76.7	户田 乃治勇	岛根	早熟	▽	○	○	○	△	○	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	右=◎	边=◎
76.6	山岸 史俊	栃木	晚成	▽	○	○	○	△	○	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	左=◎	中=◎
76.5	川边 满	鸟取	早熟	▽	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	△	◎	右=◎	反=◎
75.9	高居 尚之	千叶	早熟	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	○	◎	右=○	反=◎
75.7	新井 典孝	石川	晚成	▽	○	○	△	○	△	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	右=◎	边=◎
75.5	菊端 吾郎	神奈川	早熟	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	○	左=○	边=◎
75.3	白井 悦志	奈良	标准	◎	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	○	△	○	右=◎	中=○
75.2	回所 均	高知	早熟	▽	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	左=○	反=○
75.1	高杉 真	山梨	标准	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	△	○	△	○	△	◎	右=○	边=○
75.1	盐谷 泰造	秋田	晚成	◎	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	左=○	边=△
74.9	大崎 康雄	兵库	标准	▽	△	○	○	○	○	◎	△	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	右=○	边=○
74.9	长山 阳一郎	东京	标准	○	◎	○	○	○	○	○	△	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	△	◎	△	◎	左=◎	中=○
74.9	有贺 浩	青森	早熟	△	△	○	△	○	○	○	○	△	○	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	◎	△	◎	右=◎	反=△
74.9	冈本 幸之助	静冈	标准	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	左=○	边=◎
74.8	井木 好一	大阪	早熟	○	○	△	○	◎	○	△	◎	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	◎	△	◎	△	◎	右=◎	反=◎
74.7	六车 则次	北海道	早熟	△	○	○	○	○	○	◎	◎	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	◎	△	△	○	右=○	边=◎
74.6	沼田 恒	香川	标准	◎	△	△	△	◎	○	○	○	△	△	○	▽	▽	▽	△	○	○	△	○	△	◎	左=○	边=○
74.5	水上 清人	岛根	早熟	▽	▽	○	○	○	○	△	○	△	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	△	○	△	◎	左=◎	中=△
74.4	大村 康生	大阪	早熟	○	○	◎	△	△	○	○	△	△	△	○	▽	▽	▽	○	○	△	○	◎	△	◎	左=○	边=△
74.2	西山 泰弘	千叶	标准	▽	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	△	○	△	○	△	○	右=○	中=○
74.2	波田 猛	北海道	标准	○	◎	○	△	○	○	△	○	△	○	○	▽	▽	▽	○	△	○	△	○	△	◎	右=○	中=○
74.2	井本 纯矢	岛根	晚成	★	△	○	△	○	◎	○	△	△	△	○	▽	▽	▽	△	◎	◎	△	★	△	◎	右=◎	中=○
74.2	繁田 寿士	鸟取	早熟	▽	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	△	○	△	○	○	△	◎	左=○	中=◎
74.1	半田 育真	北海道	早熟	▽	◎	○	△	△	○	○	○	○	○	○	▽	▽	▽	◎	△	○	◎	△	△	◎	右=○	反=○
74.1	喜田井 功	广岛	晚成	△	○	○	△	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	△	△	△	○	○	△	◎	左=○	反=◎
74.0	谷 勇雄	大阪	早熟	◎	○	○	△	○	○	△	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	○	△	◎	左=○	反=◎

OMF TOP 50

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
87.3	早坂 与一	宫崎	早熟	△	○	◎	★	★	○	★	○	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	○	★	中=★	反-★
87.0	水本 辉司	广岛	早熟	◎	◎	◎	★	◎	○	★	◎	△	△	○	▽	▽	▽	○	◎	○	○	◎	○	★	中=★	边=★
86.9	ラゴス 武威	东京	标准	★	★	◎	★	○	○	◎	◎	○	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	◎	○	★	中=★	反-★
85.7	内海 功	静冈	早熟	◎	○	◎	◎	○	◎	◎	○	○	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	△	◎	中=★	边=★
85.5	野村 大树	高知	标准	△	◎	◎	◎	◎	○	◎	★	○	△	○	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	◎	○	★	中=★	中-★
85.5	牧野 高志	富山	早熟	▽	○	◎	○	○	★	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	★	○	★	中=★	边=★
85.0	中 孝介	鹿儿岛	早熟	◎	◎	◎	★	◎	○	◎	★	○	△	○	▽	▽	▽	△	◎	○	○	△	△	★	中-★	反=◎
82.9	多古 真一郎	和歌山	标准	★	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	◎	★	◎	◎	○	◎	右=★	反-★
82.2	人见 俊哉	神奈川	晚成	○	○	◎	◎	○	★	◎	◎	△	△	△	▽	▽	▽	△	○	◎	○	○	○	◎	中=◎	中=★
82.2	舞园 昌树	鹿儿岛	早熟	○	◎	○	◎	○	◎	◎	◎	○	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	◎	○	◎	◎	中=◎	中=★
81.6	工藤 京介	岩手	标准	△	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	◎	▽	▽	▽	○	◎	○	○	◎	○	◎	中=◎	边=★
81.6	猪贝 洋通	熊本	早熟	◎	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	中-◎	边=◎
81.5	与那岭 ジョー	山梨	标准	○	○	◎	○	○	◎	◎	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	◎	△	◎	右-◎	中-★
81.4	仁志川 则夫	宫城	早熟	★	○	○	◎	○	◎	◎	○	△	○	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	中=◎	中=◎
81.3	泷本 时生	东京	标准	△	○	◎	◎	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	○	◎	○	◎	中=◎	反-◎
81.3	柳川 安芸	爱知	早熟	◎	○	○	★	△	△	◎	◎	△	▽	△	▽	▽	▽	○	◎	○	△	○	○	★	中=◎	中-★
80.4	栗山 慎一郎	福冈	晚成	△	◎	○	◎	○	○	◎	◎	○	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	中=◎	中=◎
80.1	本村 和也	广岛	早熟	★	◎	○	◎	○	○	◎	★	△	△	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	○	◎	右-○	边=◎
79.7	手束 智	茨城	标准	○	○	○	◎	◎	◎	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	△	◎	中=◎	反=◎
79.7	山胜 隆二	新潟	标准	△	○	○	◎	○	◎	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	◎	◎	△	◎	中=◎	中=◎
79.7	藤村 正伸	栃木	晚成	▽	△	○	○	○	★	◎	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	★	○	◎	○	◎	右-◎	边=★
79.4	大木 欣次郎	佐贺	晚成	▽	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	△	○	○	△	◎	中-◎	中=◎
79.3	伊知川 大也	长崎	标准	▽	○	○	◎	○	◎	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	◎	△	◎	中-○	中=◎
78.7	曾我 康治	静冈	早熟	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	◎	○	△	◎	中-○	中-◎
78.6	川籁 四郎	大阪	标准	△	○	○	◎	○	◎	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	◎	△	◎	左=○	边=◎
78.3	柴山 哲也	栃木	标准	△	◎	○	◎	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	中=◎	反=△
78.2	麻野 美喜雄	秋田	标准	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	○	○	○	△	◎	中=◎	边=◎
78.2	大木 佑	德岛	标准	▽	○	○	◎	○	○	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	◎	◎	○	○	中=○	边=◎
78.1	沙川 淳二	福冈	早熟	★	○	○	◎	○	◎	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	○	◎	◎	○	◎	中=○	反=◎
78.0	野口 千久	和歌山	早熟	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	△	△	◎	中=◎	中=◎
78.0	风祭 纯一朗	东京	标准	★	○	○	◎	◎	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	中=○	反=◎
78.0	户板 哲雄	东京	标准	△	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	△	◎	中=○	中=◎
78.0	矢部 启介	神奈川	晚成	○	○	◎	◎	△	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	△	◎	中=○	反=◎
78.0	笹川 友也	新潟	标准	▽	△	○	◎	△	○	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	◎	△	◎	中=◎	边=◎
77.7	花田 正则	山形	晚成	▽	○	○	◎	△	○	○	△	△	△	△	▽	▽	▽	◎	○	△	◎	○	○	◎	中=◎	中=◎
77.7	清水 一二三	和歌山	晚成	△	○	○	○	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	○	△	◎	△	◎	中-◎	中=◎
77.0	厚田 徹	岩手	晚成	○	○	○	◎	○	◎	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	左-◎	中=◎
76.8	户田 友善	北海道	早熟	○	△	○	◎	○	○	○	○	△	▽	△	▽	▽	▽	○	○	△	△	◎	△	○	中-◎	边=△
76.8	井贺 博	奈良	标准	◎	○	△	○	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	△	○	△	◎	中=◎	边=◎
76.3	田渕 正太	宫城	标准	▽	△	○	◎	○	○	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	△	△	○	△	◎	中=○	反=△
76.3	越智 俊史	茨城	标准	△	○	○	◎	○	○	○	◎	○	▽	△	▽	▽	▽	△	○	◎	○	○	△	◎	中=○	反=△
76.2	上野 笃男	青森	标准	▽	△	○	○	○	◎	○	△	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	○	○	○	△	◎	中=◎	中-◎
76.2	村山 桂一	熊本	晚成	▽	△	○	○	○	◎	○	○	△	▽	△	▽	▽	▽	○	○	◎	○	◎	△	○	中=◎	中-△
76.0	飞田 直人	佐贺	标准	▽	△	○	○	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	△	△	○	△	◎	中-◎	反=◎
76.0	莲部 俊重	神奈川	标准	○	◎	○	◎	○	○	○	○	○	◎	○	▽	▽	▽	○	○	△	△	○	○	○	中=◎	反-◎
76.0	山形 诚敏	鹿儿岛	晚成	▽	○	○	○	△	△	○	○	△	▽	△	▽	▽	▽	△	◎	○	○	◎	△	◎	中=◎	边=○
75.9	德永 涉	北海道	标准	▽	○	○	○	○	○	△	○	△	▽	△	▽	▽	▽	△	○	○	○	○	△	◎	中=◎	中=○
75.9	中村 英秋	冲绳	晚成	★	○	○	○	△	◎	◎	○	△	▽	△	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	○	△	◎	中-◎	反=△
75.9	秋冈 忽一郎	滋贺	早熟	★	○	△	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	▽	○	○	○	○	△	△	◎	中=○	中=○
75.9	东村 千吉	爱媛	晚成	▽	△	△	○	○	○	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	△	◎	中=○	反=◎

FW TOP 50

PLA	名称	出生地	成长类型	积极性	统率力	决定力	传球	传中	盘球	技术	FK技术	头球	抢球	拦截	扑球	处理传中球	出迎	筋力	脚力	走力	瞬发力	体力	越位	位置适性	区域适性	擅长战术
88.6	河本 鬼茂	京都	标准	◎	★	★	○	○	○	◎	◎	★	○	△	▽	▽	▽	★	★	◎	◎	★	★	★	中-★	中=★
85.6	野田 清志	广岛	早熟	○	◎	★	◎	○	◎	◎	◎	◎	▽	▽	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	○	◎	★	中=★	中=★
85.1	东条 英虎	高知	早熟	▽	◎	◎	○	△	◎	○	○	★	△	△	▽	▽	▽	★	◎	○	○	◎	○	★	中=★	反=★
85.0	西方 省吾	埼玉	早熟	◎	○	★	○	△	◎	◎	○	○	▽	△	▽	▽	▽	◎	★	◎	◎	◎	◎	★	中=◎	反=★
84.3	山土岚 大鸟	千叶	早熟	◎	○	★	○	○	★	◎	○	◎	▽	△	▽	▽	▽	○	◎	★	◎	◎	◎	★	中=◎	边=★
84.1	野毛 秀树	静冈	早熟	★	○	★	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	◎	◎	★	中=◎	边=★
84.1	山城 慎平	静冈	晚成	△	○	★	◎	◎	◎	○	◎	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	◎	◎	○	○	★	左=★	边=★
84.0	阿见 达哉	冈山	标准	▽	○	◎	○	△	◎	◎	○	★	△	△	▽	▽	▽	★	★	○	◎	◎	○	★	中=★	边=★
83.7	秋元 阳一郎	栃木	早熟	★	○	◎	◎	◎	○	◎	★	○	△	△	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	★	◎	★	中=★	边=★
83.2	杉下 龙次	静冈	标准	○	○	◎	★	★	◎	◎	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	★	◎	○	◎	★	左-★	中=★
82.8	仓元 信隆	新潟	晚成	△	○	◎	○	◎	★	◎	○	○	△	○	▽	▽	▽	◎	○	★	★	○	◎	★	右=◎	边=★
82.2	野中 不二男	埼玉	标准	★	◎	★	○	◎	◎	★	○	△	△	△	▽	▽	▽	◎	○	★	◎	○	◎	★	右=★	边=★
82.1	黑川 耕介	北海道	标准	△	△	◎	○	○	○	○	○	◎	▽	△	▽	▽	▽	◎	★	○	◎	○	○	◎	中=◎	反=○
81.9	原田 博通	冈山	标准	◎	◎	◎	○	△	○	◎	○	◎	△	△	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	中-◎	边=◎
81.9	那智 清隆	东京	早熟	▽	○	◎	○	○	★	○	○	△	△	○	▽	▽	▽	○	△	★	◎	◎	◎	★	右=★	边=★
81.4	本田 卫	长野	晚成	★	◎	★	△	△	◎	◎	△	▽	▽	▽	▽	▽	▽	◎	★	◎	★	○	○	★	中=★	中=★
80.9	矢野 龙马	宫崎	早熟	▽	○	◎	○	△	○	◎	○	◎	△	▽	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	○	○	★	中=◎	边=★
80.8	尾坂 加津夫	东京	标准	◎	◎	◎	○	△	○	◎	○	◎	▽	▽	▽	▽	▽	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	中=◎	边=◎
80.8	上田 克己	青森	标准	▽	○	◎	○	○	○	◎	○	○	▽	△	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	○	◎	◎	中=◎	边=◎
80.7	富城 佑哉	北海道	晚成	△	△	◎	◎	◎	△	◎	◎	◎	▽	▽	▽	▽	▽	◎	◎	△	○	○	◎	◎	中=◎	边=◎
80.6	矢冲田 翔	山梨	早熟	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	○	◎	◎	右=◎	中=★
80.5	臼居 行弘	静冈	早熟	○	○	◎	○	○	○	○	○	◎	△	▽	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	○	◎	中=◎	反=★
80.4	浦和 九	神奈川	标准	▽	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	◎	◎	★	◎	◎	◎	中-◎	反=★
80.0	小幡 谦次郎	鹿儿岛	标准	▽	★	◎	○	△	○	○	△	◎	○	△	▽	▽	▽	◎	◎	◎	◎	★	○	◎	中=◎	边-◎
79.7	福本 统一郎	奈良	早熟	★	○	◎	△	△	○	★	△	★	△	▽	▽	▽	▽	★	◎	△	○	◎	○	★	中=★	中-◎
79.6	水城 知宏	山梨	早熟	▽	○	◎	○	◎	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	○	★	◎	右=○	边=◎
79.4	胜浦 义夫	神奈川	标准	★	○	◎	○	△	△	○	△	★	△	▽	▽	▽	▽	★	◎	△	○	○	○	◎	中=◎	反=◎
79.4	水原 清史	埼玉	标准	◎	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	△	△	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	○	○	◎	中=◎	反=◎
79.4	藏原 乐志	广岛	早熟	◎	△	◎	△	△	◎	○	△	○	▽	△	▽	▽	▽	○	○	◎	★	○	◎	◎	中=◎	中=★
79.3	增永 彬	静冈	晚成	◎	○	◎	○	○	○	○	△	○	▽	▽	▽	▽	▽	◎	○	◎	◎	◎	◎	◎	中-◎	边=◎
79.1	平 照雄	兵库	早熟	▽	△	◎	◎	○	◎	◎	◎	△	▽	△	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	中=◎	反=△
79.1	瑞岛 武士	东京	早熟	○	△	◎	○	○	◎	◎	○	△	▽	▽	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	◎	○	◎	中=◎	边=◎
79.1	冲合 仁	埼玉	晚成	○	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	○	○	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	○	◎	中=◎	中-◎
79.0	儿岛 庄治	和歌山	早熟	○	▽	○	○	○	★	○	○	○	▽	▽	▽	▽	▽	○	○	★	◎	◎	○	◎	中=◎	边=◎
78.9	尾村 八彦	茨城	早熟	○	△	◎	○	△	○	○	○	◎	○	△	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	★	◎	◎	中=◎	中=◎
78.9	井上 道哉	熊本	早熟	◎	○	◎	○	◎	◎	○	○	○	▽	○	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	○	◎	◎	右=◎	边-◎
78.6	邦崎 健吾	鸟取	标准	○	○	◎	△	○	◎	○	○	○	▽	△	▽	▽	▽	○	○	◎	◎	◎	○	◎	中=◎	边-★
78.1	续本 幸隆	茨城	早熟	▽	○	◎	○	△	○	○	△	◎	△	△	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	◎	◎	◎	中=◎	边=◎
78.0	大场 比吕	秋田	标准	△	○	◎	△	△	△	○	○	◎	▽	△	▽	▽	▽	◎	◎	★	○	◎	◎	◎	中=◎	反=◎
78.0	上野 敬司	熊本	早熟	○	◎	◎	○	△	◎	○	○	○	▽	▽	▽	▽	▽	○	◎	○	◎	◎	○	◎	右=◎	反=★
77.6	露莲マグナー	静冈	标准	○	◎	◎	○	△	○	◎	△	◎	△	▽	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	○	○	◎	中-◎	边=◎
76.8	富士元 壮一	山形	早熟	○	○	○	△	○	○	◎	○	◎	▽	▽	▽	▽	▽	◎	◎	◎	○	○	○	◎	中=◎	中=◎
76.7	仲岛 昭雄	兵库	早熟	◎	○	◎	△	△	○	○	△	○	△	△	▽	▽	▽	◎	○	◎	○	○	◎	◎	中=◎	中=◎
76.6	富岛 十三雄	山梨	标准	△	○	◎	○	○	○	○	○	○	△	▽	▽	▽	▽	○	○	○	○	△	○	◎	中=○	中=◎
76.6	砂河 元彦	长崎	晚成	▽	△	○	○	△	○	△	○	◎	△	△	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	◎	○	◎	中-◎	中=◎
76.6	鹤田 玄一	埼玉	早熟	△	△	◎	△	△	○	○	○	◎	▽	△	▽	▽	▽	○	○	○	◎	◎	△	★	中-◎	中=◎
76.5	山户 虎	冲绳	早熟	▽	△	◎	◎	△	○	○	◎	○	△	△	▽	▽	▽	◎	◎	○	◎	○	◎	◎	左=○	中=◎
76.4	松元 茂夫	佐贺	标准	△	○	◎	△	○	○	○	○	△	△	○	▽	▽	▽	○	○	○	○	○	○	◎	右=◎	反=◎
76.3	牧田 良平	秋田	早熟	○	△	○	△	○	○	○	○	△	△	△	▽	▽	▽	○	◎	◎	○	○	○	◎	左=◎	中=◎
76.3	川越 聪史	神奈川	标准	○	△	○	○	○	◎	○	○	◎	△	△	▽	▽	▽	◎	◎	○	○	○	○	◎	中=◎	反=◎

●SAMMY●6月24日●ACT●1人玩●CD-ROM●256KB
●7140日元●http://www.sammy.co.jp/

超详尽故事攻略！

GOOD ENDING、隐藏要素大公开！

出乎意料之外，SAMMY竟以CD-ROM制作出如此吸引人的动作冒险游戏。所谓吸引力并不在于画面质素，而在于故事的内容和游戏性。爆机后的"VAMPIRE SIDE"模式可体验吸血鬼的生涯，实属吸血鬼爱好者必玩之作！

系统篇

基本操作

十字键	步行移动	左ANALOG	移动
□键	攻击	△键	特殊攻击（必杀技）
○键	决定、对话、调查	×键	紧急回避、取消
R1键	特殊动作（因角色而异）	L1键	命令同行的村民
L2键	锁定目标	R2键＋□键	下方攻击
R2键＋×键	身体撞击	同时按下L3键+R3键	回到标题画面

游戏概要

游戏以"避难所"为据点，与捷尔（ジン）谈话，会出现各种指令，游戏目的是把村民安全救回避难所。带着村民时按L1键，可命令他们待机或解除待机，通常会先叫村民待机，消灭敌人后，再解除待机一同逃走，而部份村民被救出后会送给玩家一些物品作为谢礼。

游戏中发出任何声音，都会令ALERT值增加，当ALERT值储满时吸血鬼就会出现。玩家或村民被吸血鬼咬到，都会进入半兽人（眼发红光）状态，这种情况下村民在限时内还未能返回避难所解毒，就会变成兽人，永远无法救治。在避难所会自动减少ALERT值，可切换使用角色，留下的角色会自动回复生命力。

总体游戏时间并不长，爆机后会根据玩家的表现给出评价，评价分S、A、B、C、D、E共6级。主故事模式有3位角色可以使用，他们各有不同的特殊动作：剑士拉斯特是防御；玛莉是变身，变身后会增强攻击力，但不会回复体力；亚比伊是装填子弹。

避难所指令：

セーブ	SAVE，储存游戏进度
チュートリアル	教学模式
キャンセル	取消

影响爆机后评价的因素：

1. 记录次数
2. 游戏时间超过3小时，之后每30分钟减评价相应降低
3. 被敌人打伤越多，评价减得越多
4. 不与某些敌人战斗也会降低评价

制药合成

在地图周围可拣到各种草药和矿石，在避难所找约哈（ヨハー），便可将草药制成药物。

制药合成表：

药的名称	制药材料	药的效果
ライフトニック	アルラウネ×2、マンダラケ	增加生命最大值
ライフポーション	アルラウネ×2	生命全回复
ライフピル	アルラウネ、マンダラケ	生命回复50%
ライフパウダー	アルラウネ	生命回复25%
スタミナトニック	マンドレイク×2、マンダラケ	增加体力最大值
スタミナピル	マンドレイク、マンダラケ	体力回复50%
スタミナパウダー	マンドレイク	体力回复25%
ネクタル	アルラウネ、マンドレイク、マンダラケ	生命和体力全回复

武器锻冶

初期在镇上找史密斯（スミス）或后期在避难所找他，都可以锻冶武器，提升武器的各种能力。补正DOWN值即是将敌人打倒在地的概率。

武器锻冶表：

矿石	锻冶效果	矿石	锻冶效果
		铁块	攻击力＋2
铜块	攻击力＋6	银块	会心一击＋5
金块	补正DOWN值＋15	ダイヤモンド	攻击力＋30、会心一击＋5

攻略篇

【序】

1806年，北方一个偏僻的小王国——"贝鲁加多（ベルクガルド）"，封印在此的"吸血鬼"已经复活。它为了恢复失去的力量，不断寻求人类的鲜血，而被吸血鬼咬过的人都会变成可怕的"兽人"。异变引起了退魔组织"ISLA"的关注，ISLA派遣两位退魔士去封印吸血鬼，可惜封印任务失败。其后ISLA再次派遣两位年轻退魔士去调查，但"惨剧"现在才正式开始……

【ISLA的使者】

ISLA的年轻退魔士拉斯特（ラスティ）和玛莉（マリー）抵达恩谢鲁镇（インゼル），但却被守卫拒之门外。经华洛尼亚（ヴァンノニア）共和国情报院院长山迪诺（サンティノ）帮助，两人终于进入了城镇。这时玩家控制拉斯特，同城镇的村民交谈获取情报。返回中央广场时，看见领主李察德（リチャード）正与山迪诺议论请求华洛尼亚援助的事，最后山迪诺说了句"我会将怪物和村民的烦恼全部解决的。"便离开了。

随即听到镇外有人求救，出镇发现两位村民，其中一人已变成了半兽人，在带他们前往避难所时，半兽人村民舒利文（シュリーマン）突然变成兽人。没有办法，拉斯特只好拔出配剑。按L2键锁定目标，按□键攻击便可消灭他。玛莉带另一村民约哈（ヨハー）逃进避难所，约哈也开始尸变，幸好ISLA干部级人物捷尔（ジン）出手，成功解除约哈身上的尸毒（游戏中称为"虫"）。以后来柜台找捷尔便可SAVE（セーブ）。与玛莉谈话选是（はい），可更换控制角色，留在避难所的角色会自动回复生命力，在避难所还能减少ALERT值。

从捷尔口中得知附近的城堡藏有"夫卡利尼铁钉（フルカネルリの杭）"，这是封印吸血鬼的最强武器，而他的同伴亚比伊（アベイ），在与吸血鬼的战斗中被打落山崖。为拯救这里的人，主角决定将村民护送到避难所。

【拯救尖叫森林的人们】

走出避难所，约哈会送ライフポーション答谢我们，并请求我们去森林找她的学生美莉莎（メリッサ），以后回避难所找约哈便可制药。来到镇外，发现少年伊古那（イグナジオ），对话后他会躲在城门左边的秘道口，不过秘道现在还没有打开。经避难所的十字路走到废城城门，发现克罗多（クロード），他正寻找放下吊桥的方法。

先去救美莉莎吧！进入尖叫森林（叫びの森），在入口发现尼西（ネイサン），他说还有一位女子困在深处。前往森林西2（地图位置403），看见索菲亚（ソフィア）被恶狗群袭击，消灭恶狗救走她。前往森林北1（404），发现亚格布（ヤコブ），同样带着他。在森林北2（405），看见吸血鬼袭击美莉莎（メリッサ），赶去营救时吸血鬼消失了，而美莉莎变成半兽人，马上带她离开。

返回避难所，捷尔为美莉莎解毒，村民会送上谢礼，并留在此处避难，而美莉莎则决定离开。

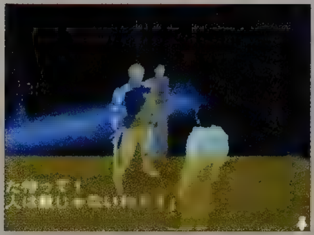
谢礼一览

约哈（ヨハー）	ライフポーション	尼西（ネイサン）	マンダラケ
索菲亚（ソフィア）	—	亚格布（ヤコブ）	铁块
美莉莎（メリッサ）	—		

Text:吸血鬼风之使者 Design:Siulau

吸血鬼恐怖传说

【救出阿健一家】



离开避难所时，基丝（キャシー）修女来通知我们，说华洛尼亚士兵把村民捉到地下墓地去了，请我们救出他们。前往地下墓地之道，请墓地士兵让开，然后进入墓地。

墓地走廊有处会浮动的地面，站在此处会迅速增加ALERT值，因此切勿逗留！在地下1阶（501）右边发现阿健（ケン），由于家人被捉到墓地，他现在已经失去了理智。阿健会疯狂地向玩家进攻。跑到地下2阶发现莲达（リンダ），她一开始会逃到暗角，追上她并将她带走。进入下一房间（503）发现小孩男柯南（コナン），玩家可以抱起他，但抱着小孩时不能使用紧急回避。送莲达回地下1阶的阿健身边，阿健见我们救了他的妻子，也恢复了理智。

带3人逃回避难所后，再回来地下墓地，阿健却追上来，说他女儿朱莉亚（ジュリア）还在墓地里。先在地下1阶按L1键选“等待（待て）”，让阿健留在安全地带，然后走到地下3阶，发现朱莉亚被困在一个浮台，绕道来到有两处机关的地方。先开启左边的机关，上左边浮台消灭蜘蛛；再开启右边的机关，救出朱莉亚。抱她回去与阿健一起离开这里。

成功把阿健一家救回避难所，可获得谢礼ネクタル。

谢礼一览

阿健（ケン）	—	莲达（リンダ）	—
柯南（コナン）	—	朱莉亚（ジュリア）	ネクタル（救出阿健一家4口）

【退魔三人组齐集】

在避难所，与捷尔谈话，他说听到深处的墙壁传来声音。调查走廊深处的墙壁，果然听到人声，拉斯特使尽全力撞破墙壁，发现墙后的秘室，并救出一位男子弗雷迪克（フレデリコ），他为躲避吸血鬼而跑到这里，途中见过一位穿黑衣，拿手枪的人，捷尔推测那人就是同伴亚比伊。

经墙壁洞穴来到船坞，再进入废城地下，这里的“608、609、610”3个房间都上了锁。进入606房间发现机关，调查并选是（はい）拉下把手，这时上方传来巨响（放下了废城城门桥）。进入房间（607），发现亚比伊和小女孩莫尼卡（モニカ），带2人逃回避难所，以后就可以使用亚比伊战斗；莫尼卡也表示兄长哈里（ハリー）就在城内。

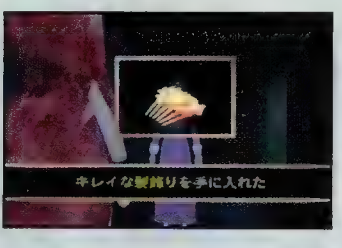
谢礼一览

弗雷迪克（フレデリコ）	—	莫尼卡（モニカ）	マンドレイク

【救出地下牢三位美女】

现在前往废城城门，发现城门经已打开，而一群怪物正追赶克罗多，消灭怪物救出克罗多，得知他的妻子还在城内。进入城内1阶的706房间，在桌上取得“地下牢之键”，取得时房间会出现1只兽人。

返回废城地下，用地下牢之键打开3个房间的门，发现三位美女。房间607特蕾莎（テレサ），房间608奥多莉（オードリー），房间609索菲亚（ソフィア），带三人逃回避难所，其中索菲亚会送出“漂亮的发饰（キレイな发饰り）”答谢。



谢礼一览

克罗多（クロード）	铁块
特蕾莎（テレサ）	金块
奥多莉（オードリー）	スタミナトニック（先救出クロード）
索菲亚（ソフィア）	キレイな发饰り

【对付吸血鬼的武器】

由于之后有一个小孩必需用枪手亚比伊救出，所以换为控制亚比伊。再次进入废城，上2阶中央的走廊710，用紧急回避滚过镰刀阵，带走深处的小男孩哈里（ハリー），他把夫卡利尼铁钉（フルカネルリの杭）交给亚比伊，注意：只有亚比伊能带他离开。小心避过镰刀，返回1阶，在房间707发现凯伊特（ケイト）和3只无头兽人，消灭敌人，并带她一起离开。

回到避难所，捷尔说明用夫卡利尼铁钉刺入吸血鬼的心脏，便可将吸血鬼封印。不过之后玩家遭遇吸血鬼，把吸血鬼击倒在地时，会发现这只是吸血鬼的影子，要封印吸血鬼就必需钉其真身。

突然，有一位叫马莉奥（マリオ）的村民来避难所拍门求救，他说华洛尼亚兵开始袭击村民。画面转到镇的入口，山迪诺告诉士兵们，天亮时华洛尼亚就会炮轰摧毁这片土地，理由是避免村民变成兽人四处破坏，山迪诺又命令士兵见村民就杀。拉斯特来到时，镇的大闸已被关上。拉斯特回避难所报告，众人商议后决定尽量救村民，并在天亮前由马莉奥驾驶船逃离这个地方。接下来救助各地村民的部份，可不依足攻略的次序进行。

谢礼一览

凯伊特（ケイト）	—	哈里（ハリー）	ライフトニック（先救出モニカ）

【救助恩谢鲁镇的村民】

前往恩谢鲁镇，途中遇到店主尼布洛（レブロン），原来镇门口左方有一条秘道，尼布洛就是从那里逃出来的。他请求带上赛莉露（セリーヌ）一起逃走。小心城镇入口的士兵。带着尼布洛由秘道进入城镇，看见史密斯（スミス）被士兵捉住，并逼他为军队锻冶武器。

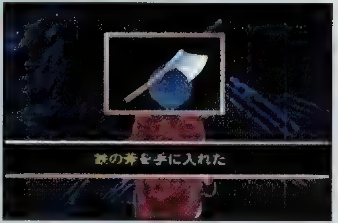
走入广场，打开喷水池左边商店的门，由尼布洛说服赛莉露逃走，若没有尼布洛在，她就不肯跟主角离开。敲打领主的门，发现领主不在。成功救出尼布洛和赛莉露，可获得ネクタル和亚比伊的第2件武器トリックスター。

去拯救余下的村民，拉安（ライアン）在镇的西北（102），伊古那（イグナジオ）在镇东（106），史密斯（スミス）在镇东南（107），救出史密斯，在避难所找他可以锻冶武器。最后去105，向修女何莉（ホリー）出示夫卡利尼铁钉，她把“地下墓地之键”交给我们。现在为止，城镇里只有钟楼上的祖利艾路（ツリエル）和何莉修女不肯离开。

谢礼一览

尼布洛（レブロン）和赛莉露（セリーヌ）	ネクタル、トリックスター
拉安（ライアン）	银块
伊古那（イグナジオ）	スタミナトニック
史密斯（スミス）	金块

【救助尖叫森林的村民】



前往尖叫森林救人，在森林西2发现老伯托马斯（トーマス）被困在河流中央的小岛，调查河流右边的树，想到要找工具伐倒树木做桥通过小岛。前往森林北1，在左边小屋背后的杂物堆处取得“铁之斧”（调查过树木后才可取得），并在屋后发现诺亚（ノア）。出示索菲亚的发饰，便可带他逃走。返回森林西2，调查树木，用铁之斧砍倒树，救出托马斯。

将角色换为玛莉或亚比伊，前往森林北2，找到罗依（ロイ）和加依（ガイ）（他们不会跟拉斯特离开）。进入森林北3发现尼古拉斯（ニコラス）。

谢礼一览

托马斯（トーマス）	ライフピル	诺亚（ノア）	アルラウネ
尼古拉斯（ニコラス）	マンダラケ	加依（ガイ）	マンダラケ
罗依（ロイ）	マンドレイク		

【救助废城地下的村民】

继续使用亚比伊，进入废城地下，在船坞看见大船。亚比伊想到马莉奥可以驾驶它带大家离开。在走廊（603）发现戴安娜（ダイアナ），最初她不会跟玩家逃走，因为她的丈夫还被困在里面。进入房间605，消灭几只骷髅，救出查尔斯（チャールズ），留意这房间有幅人物画。进入房间606，发现希利（ヘンリー），带他离开时，建议开门后叫他等待，消灭周围所有敌人后再带他走。回到避难所，中途戴安娜看见丈夫查尔斯，会自动跟着离开。查尔斯的谢礼是拉斯特的第2件武器ナイツ・ブレード。

谢礼一览

查尔斯（チャールズ）	ナイツ・ブレード
戴安娜（ダイアナ）	银块
希利（ヘンリー）	ダイヤモンド（救出查尔斯一家3人）

【救助废城的村民】

前往废城城门，发现士兵已入侵废城。在城门（702）看见变成半兽人的米萨丽（ミザリー）抱走了婴儿艾玛（エマ），原来她误以为艾玛是自己的儿子。亚美莉（アメリ）非常紧张，她会待在城门等候。

进入城内救人，在1阶房间708发现穆亚（ムーア）和希露达（ヒルダ）被士兵袭击，消灭士兵救出他们。上2阶房间713找到已变成兽人的米萨丽，她仍然抱着婴儿，想救婴儿就要按R2键＋×键撞击她，令婴儿掉在地上，再抱起婴儿逃走。

救出穆亚、希露达和婴儿艾玛后，返回废城1阶，在房间706救出领主李察德（リチャード）。注意必需先救出城内所有村民，李察德才肯跟我们离开，离开时房间会出现3只骷髅。

谢礼一览

亚美莉（アメリ）	—	穆亚（ムーア）	ダイヤモンド
希露达（ヒルダ）	ダイヤモンド	艾玛（エマ）	—
李察德（リチャード）	—		

【救助地下墓地的村民】

再次进入地下墓地，在地下1阶（501）左边发现娜达莉（ナタリー），但主角在游戏开始时杀了她的丈夫：已变成兽人的舒利文（シュリーマン），因此她对ISLA恨之入骨，不肯跟我们走。进入地下3阶发现老婆婆旺达（ワンダ），救出她可获得玛莉的第2件武器グレイトフィスト。

回地下1阶，用"地下墓地之键"打开中央的门，在里面发现卡路（カール），他一开始会惊慌逃走，等他跑得没有气力后与他对话，便可带走他，救他回避难所后可取得"红色筒（赤い筒）"，据说红色筒是用来解读"天则之间"的仪器，但这个筒欠缺"镜片（レンズ）"，卡路估计是逃走时掉在镇上了。进入地下1阶的房间（506），看见两个士兵正想杀死一个半兽人婴儿尤安（ユアン），这婴儿正是娜达莉的儿子，干掉士兵，抱走婴儿，赶快回地下1阶找娜达莉。看见儿子安全，她终于肯跟我们走了，注意要立即送婴儿回去解毒。

返回地下墓地，进入天则之间（507）看石碑，但却看不懂。回避难所时，马莉奥去修理船只，而马莉奥的助手路易（ルイ）也会登场。经检查发现缺少螺旋桨。

谢礼一览

旺达（ワンダ）	グレイトフィスト
娜达莉（ナタリー）和尤安（ユアン）	ライフピル

【事件的真相】

进入废城2阶的房间711拿取"螺旋桨"，但取下螺旋桨会令房门封闭，因此只好先把它放回原位。来到房间706可取得"风景画"，似乎是一件没有具体用处的道具。进入地下牢的房间605，在墙上取得"人物画"。回房间711拿起螺旋桨，再放下人物画，便可令闸门打开。

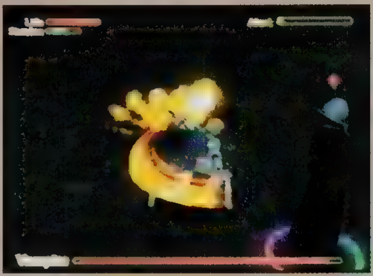
返回避难所，把螺旋桨交给马莉奥，之后找捷尔选"脱出（脱出する）"就可以带村民乘船离开，观看爆机画面。但这只是BAD ENDING，想达到GOOD ENDING就要继续按照攻略完成剧情！

回到恩谢鲁镇，在喷水池下方的地上拣到"镜片（レンズ）"，把镜片和红色筒组合起来就是"天则之望镜"。

进入地下墓地的"天则之间"观看石碑文，原来望镜是个万花筒，使用它观看碑文便可解读，得知封印吸血鬼需要"新绿、红莲、大地、金刚、清流"5颗宝珠，再用铁钉穿透吸血鬼的心脏。

回避难所找卡路查询宝珠的事，知道宝珠的大体下落。回镇（105）找何莉（ホリー），得知山迪诺抢了她的宝珠去了天则之间。再次进入天则之间，看见3个士兵变成兽人围攻他，消灭兽人后，与山迪诺谈话，可选择"是（はい）"或"否（いいえ）"帮助他，选"是"决定帮他。带山迪诺离开墓地后，他道出袭击镇的真相，原来他为了增强国家军事力，将传说的支配者卡斯泰尼达（カスタネダ）复活，并想利用卡斯泰尼达制作及操控怪物，以恩谢鲁镇作为实验场，可惜计划失败，所以决定炮轰摧毁这里，对话后他交出"清流之宝珠"便离开。

【吸血鬼传说完结！】



回到避难所找寻余下的宝珠，与旺达（ワンダ）谈话，取得"红莲之宝珠"。

与穆亚（ムーア）谈话，他说宝珠交给了妻子希露达（ヒルダ）；与希露达谈话，她却说给了穆亚，二老争吵了一会，穆亚记起宝珠在特蕾莎（テレサ）身上；与特蕾莎谈话，她又说给了尼古拉斯（ニコラス），与尼古拉斯谈话，终于取得"金刚之宝珠"。

与领主李察德（リチャード）谈话，他说宝珠给了孙女艾玛（エマ）；与抱着艾玛的戴安娜（ダイアナ）谈话，取得"大地之宝珠"。

成功取得4颗宝珠，众人在谈论最后的宝珠时，卡路说宝珠在钟楼的祖利艾路（ツリエル）手上，卡路的祖先是ISLA，世世代代驻守在钟楼上。走出避难所，看见何莉（ホリー）修女，送她进避难所。走到钟楼找祖利艾路，带他回到避难所，取得"新绿之宝珠"。

集齐了5颗宝珠，宝珠的力量好像令捷尔的身体有点不妥，突然路易和马莉奥惊慌地跑进来，通知大家吸血鬼在船坞出现！作好准备后，前往船坞，但在船上却不见人影，正想离开时，吸血鬼现身了！虽然吸血鬼已恢复了所有魔力，不过宝珠的力量令他无法完全发挥，最终BOSS战开始！画面下方显示了吸血鬼的生命，剑士拉斯特只要用两次必杀技，便可重创吸血鬼……（想不到最终BOSS这么弱）。主角趁吸血鬼倒地时，拿出铁钉直刺吸血鬼心脏。

消灭了吸血鬼，ISLA干部捷尔决定独自留在岛上，为大家打开水门，年轻的退魔士和村民一起逃离了贝鲁加多小国。

结果，在天亮时份，华洛尼亚军开始炮轰，恩谢鲁镇周围被彻底破坏。数年后，附近再次传出有吸血鬼出现的消息……一个充满了缺陷美的GOOD ENDING。

谢礼一览

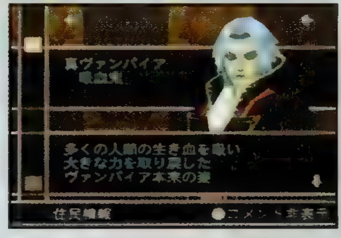
何莉（ホリー）	ネクタル

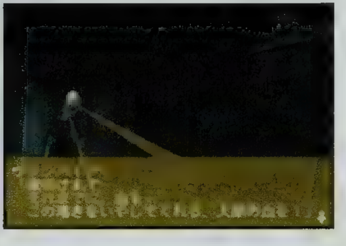
爆机后隐藏要素！

无论以GOOD ENDING还是BAD ENDING完成游戏，均会追加隐藏模式，看看下表就一目了然。下期会带大家进入以吸血鬼角度进行的"VAMPIRE SIDE"模式！

隐藏要素资料：

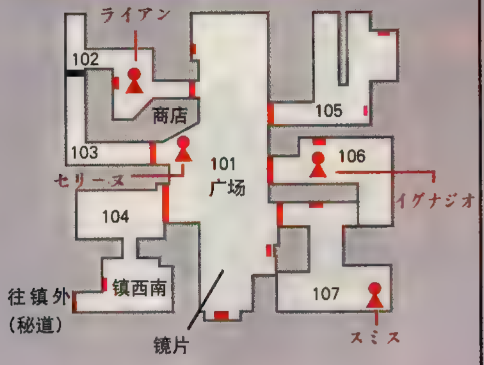
隐藏要素	出现条件	说明
CHARACTERS模式	任何ENDING完成游戏	标题画面增加"CHARACTERS"模式，即是人物图鉴，可查看人物资料。
继承武器	任何ENDING完成游戏	重新开始游戏时，一开始便可使用已取得的第2件武器。
VAMPIRE SIDE模式	GOOD ENDING完成游戏	重新开始游戏时，可选择以吸血鬼角度进行的故事模式，拥有吸血鬼的剧情路线，十分精彩！想把吸血鬼的剧情也打穿？那就要留意下期《VAMPIRE PANIC》攻略第2回！
HARD难度	GOOD ENDING完成游戏	重新开始游戏时，可选择HARD难度





地图篇

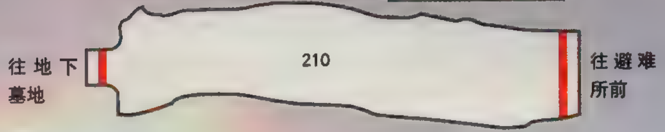
【恩谢鲁镇】



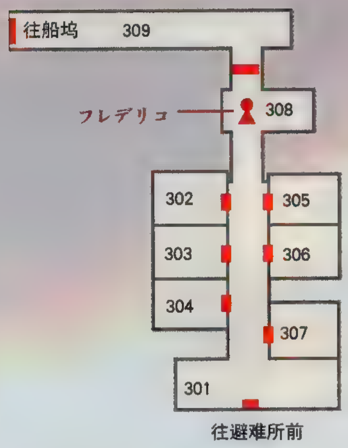
【镇外各处】

避难所前

地下墓地之道



【避难所】



【尖叫森林】

森林入口

森林西 1

森林西 2

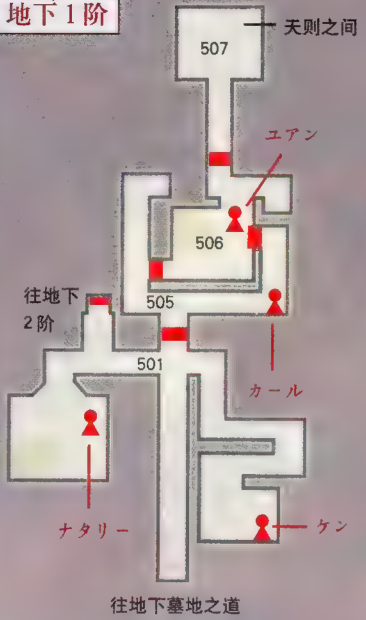
森林北 1

森林北 2

森林北 3

【地下墓地】

地下1阶

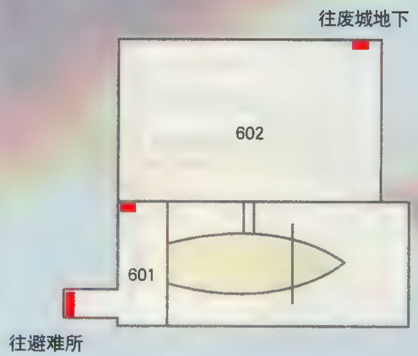


地下2阶

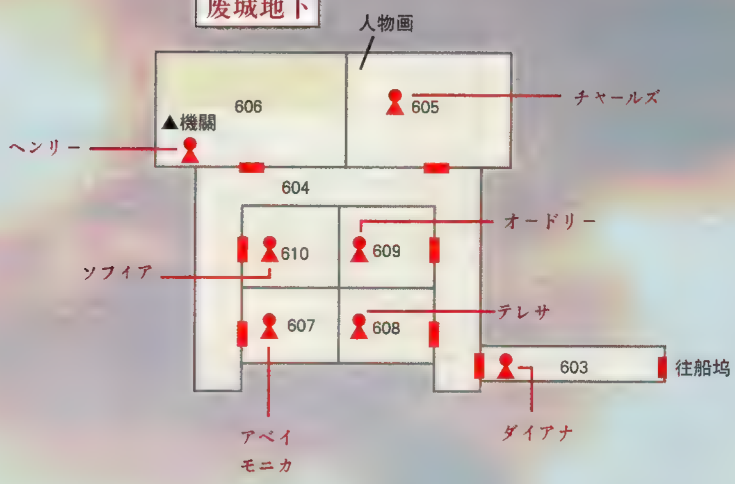
地下3阶

【废城地下】

船坞

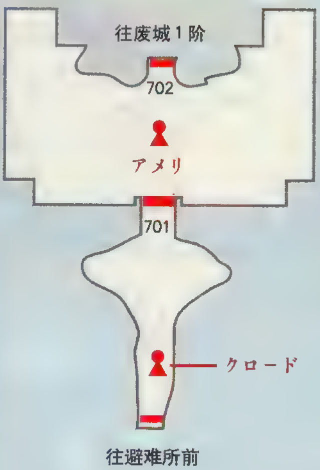


废城地下

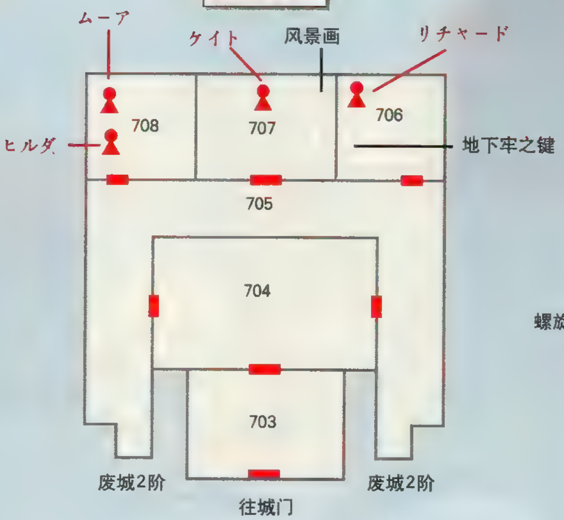


【废城】

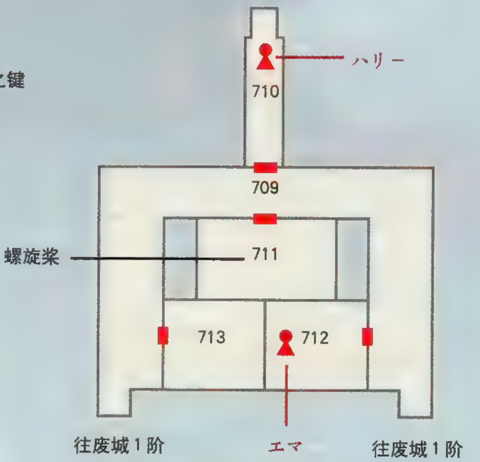
城门



废城1阶



废城2阶



TO BE CONTINUE

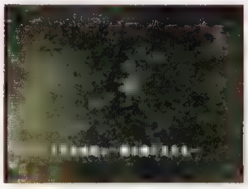
© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

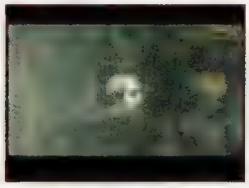
剧情攻略一

"Henry·Townshend(ヘンリー·タウンゼント)"居住在中规模都市"Ashfield"(アッシュ)"的某公寓内，自两年前开始入住该处的"302号室"，一直没有什么特别事情发生。但是，在5日前发生了异变，"Henry"每晚发着同一个梦，之后便再也无法走出302号室……

302号室·异世界

Henry每晚发着同样的梦，他身处熟识的"302号室"，然而屋内状况却跟他认识的不相同，墙壁和家具全是残残旧旧的，四周弥漫着令人不安的气息……。Henry首先察看睡房的物件，发觉书台上摆放的东西并非他所有，究竟这里是什么地方？接着走出睡房外，发觉大门已被牢牢锁上，而在矮桌后的墙壁上更发现一个奇怪的面孔图案。其后当转身走向大门时，突然察觉到背面出现异样，回头一看，发现墙壁的裂痕不断扩大，最后从裂痕中钻出一名面容恐怖的怪人……。





302号室·现实

Henry从噩梦苏醒过来，坐在床上吸一口气道："又是这样……讨厌的梦境……"。

他站起来尝试利用电话与外界联络，可惜电话似乎已坏掉了。正当准备离开睡房之际，电话铃声却突然响起。

Henry颤惊地拿起听筒说："喂……"

从电话中传来一把女子的声音："救……我……"

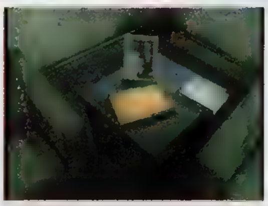
"什么……"Henry把电话拿起一看，发觉电话线早已被切断，为何刚才还能够接通呢！？

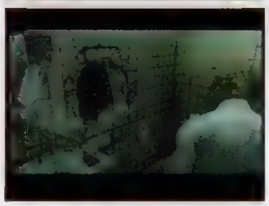
只觉莫名其妙的Henry步出了睡房，走到了正门，心里想着："5天前……开始发着那个噩梦的一天，我再也离不开这房间。电视、电话、甚至大声呼叫也无法与外界接触……我已被隔离着……开不了的锁，打不破的窗。为何……锁是从屋内装上呢……怎样方可逃出这里……？"

细看下，发现门上写着一段文字"不要走出屋外！！Walter(ウォルター)"。

Henry困惑地说："是什么意思……？到底发生了什么事……？"

这时大门外传来嘈杂声，透过防盗眼往外一看，发现邻居"Elieen·Galvin(アイリーン·ガルビン)"刚刚经过门前。



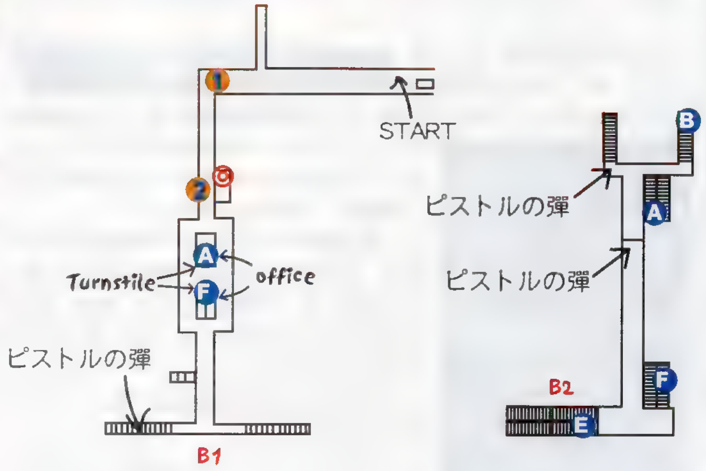


Henry尝试在房间内找寻逃脱的方法，首先在大门下拿取一封奇怪的信件"最初の手纸"，在冰箱内分别取得一瓶"巧克力奶(チョコレートミルク)"及"白酒瓶(白ワインの瓶)"，"白酒瓶"可用来当作武器。电视旁放置着一个长长的"道具箱"，用途是收起暂时没有用的道具。在近窗边的书架后拿取"书本的碎片(本の切れ端)"。客厅的台灯旁放置着一本红色的本子，其用途是记录游戏。

在调查大厅的"道具箱"后，从浴室里传来一声巨响，Henry立即前去查看究竟，想不到浴室其中一面墙壁上无故出现一个洞穴，Henry惊讶道："这是什么……！！有人……吗……从这里可以走出外面吧……？"

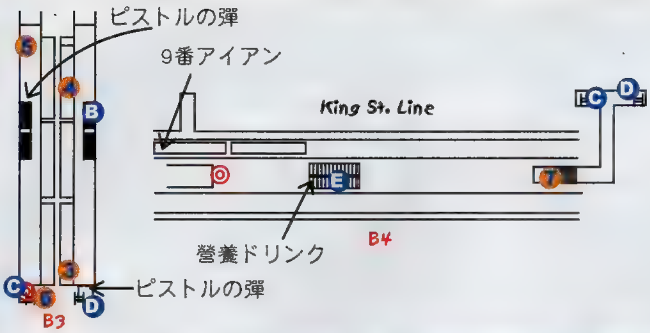
Henry想了又想，最后决定进入洞穴内，希望能够经此离开302号室。他首先在洞口处拿取一杆"铁管(鉄パイプ)"，这东西可以当作武器使用，接着便钻进洞穴内向前爬行。

地铁站·异世界



●KONAMI●6月17日发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量781KB●7329日元
●http://www.sh2004.com/●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

SILENT HILL 4 THE ROOM
Text :MINAMOTO Design :Kennie



进入少女的梦境

当Henry回复知觉时已身在一条长长的手扶电梯上，他从未想过洞穴的另一边会是这样的地方。“这里……到底是……？”

乘坐手扶电梯到到地面后，Henry开始在这个陌生的场所进行探索，当走到通道转角处“位置1”，竟然遇上一名少女。

少女先开口说：“是谁……？你的名字是？”

Henry回答说：“Henry，你呢？”

少女微笑着说：“什么，在我的梦里竟然不知我的名字？是“Cynthia(シンシア)”啊”

“是梦？”Henry惊奇地说。

Cynthia无奈地说：“对啊，这里是梦境，确实是很差劲呢，希望快些醒来。”

Henry半信半疑道：“这是你的梦境？”

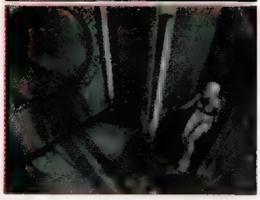
“如果不是梦境，那会是什么？”Cynthia接着说：“总之我想离开这里，设法找寻出口吧……”“喂！一起去找寻出口好吗？只得我一人会很害怕啊……”Cynthia试图以女性的魅力诱惑Henry：“对啊！成功后会给你好处……反正只是在梦境里，给你一点特别优待吧……”

这时开始Henry和Cynthia一起找寻出路，当来到“位置2”的公厕附近，Cynthia突然开口说：“请等一等……”她面上露出痛苦的表情：“有点想吐……”随即独自走进女厕中。

Henry一直站在女厕外等候，忽然间男厕的门被撞开，一头外貌奇丑的怪犬从里面飞出。定过神来一看，发现这头怪犬原来已经死去。不过，另外两头相同的怪犬却跟随它而至。接下来在解决两只怪犬之后，由于担心Cynthia的情况，Henry便走进女厕内查看，想不到Cynthia早已不知所踪，与此同时，在女厕的墙壁上发现一个“洞穴”，于是尝试进入里面调查。

现实与梦境

洞穴原来是通往“302号室(现实)”的，Henry回复清醒时已在睡房的床上，对于刚才发生的一切，他仍然感到很迷惑：“又再是梦境吗……？可是，一切却那么真实……”“还是……真的是那女子创造出来的梦境呢？”“太愚蠢了，我到底在想什么……”



离开睡房走到客厅上，调查矮桌后把它移开，发觉墙壁上写了一段奇怪的文字，地上放置着一把“手枪ピストル”。另外，在原先矮柜遮掩的墙壁上有一个小洞，透过它可以看到邻居的情况。

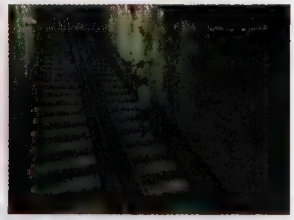
这时睡房的电话突然响起，Henry马上走入房中接听。

从听筒中传来Cynthia的声音：“你去了哪里……？快些……来救我……已找到地铁‘COIN(コイン)’……”

从语气中察觉到Cynthia的情况似乎非常危险，于是Henry再次经浴室的洞穴进入异世界。来到地铁站的“女厕”内，在厕所间内发现一个貌似“Cynthia”的石像，而在其手中取得“进入车站月台的COIN(リンチストリートラインのコイン)”。

短暂分离后的惨剧

在“位置A”利用“COIN”进入车站的闸门，沿着楼梯而下，进入此范围后便开始碰上不能消灭的“幽灵”，在此情况下Henry只能“逃走”。经“位置B”的楼梯到达“B3”的月台上，这时已隐约听到Cynthia呼救的声音，从“位置3”进入列车内，会发现一个按钮，按动后能令部分车厢的门打开，以此把被困的Cynthia救出。二人会合后便继续找寻逃生的路线，在“位置4”车厢的坐位上摆放着一个细小的宝箱，然而需要特别的钥匙才可开启。



Henry和Cynthia不断往来两列车厢，最后成功走到另一边的月台上，进入“位置6”的房间内时发觉Cynthia不见了，Henry只好独自探索出路。沿着“位置7”的路线直达地铁站最底层“B4”的月台，不久听到广播中传来Cynthia的声音，接着利用“位置E”的手扶电梯返回上层“B2”，途中小心受到墙上怪物的袭击，最后经“位置F”的楼梯到达“B1”的闸门。

在“OFFICE”的门上取得一块“诱惑の铭板”，进入办公室内赫然看见Cynthia倒卧在血泊之中。

Henry惊惶地说：“你怎样啊？”

“这……只是梦境呢……？”Cynthia奄奄一息道：“昨天……可能因为喝得太多了……”“无法给你……好处呢……”“我……快要死了……”

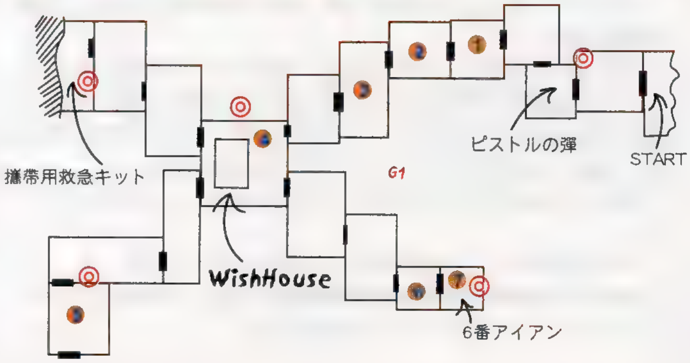
Henry安慰说：“不要紧…这只是梦境而已……”

痛苦呻吟后Cynthia终于离开了人世，Henry这时发现她的胸口被刻上“16121”的数字，究竟有何含意？

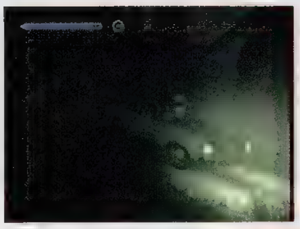
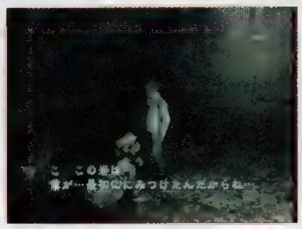
302号室・现实

Henry返回现实中“302号室”的睡房，与窗外一看，发现地下铁车站入口处停泊着警车及救护车，莫非事情与Cynthia的死有关连。步出睡房之时，收音机正播出警方的通讯对话，地铁站内果然发现一具女尸，而尸体的胸口位置刻上一个数字，这段说话的内容与Cynthia的情况完全吻合，换言之刚才发生的并非梦境。走出睡房外在大门下取得一页纸“赤の日记 4月8日”，接下来Henry再度进入浴室的洞穴，希望本次能够顺利逃到外界。

森林・异世界



被锁上的孤儿院

这次醒来时，Henry已身处一个阴森的树林里，从“位置START”开始展开探索，沿途不时发现写上奇怪文字的石头。一直往前走，在某些地区会出现新的敌人“吸血蝙蝠”，它们通常群体行动，不过杀伤力和防御力也颇低，很容易对付。在“位置1”地区内停泊着一辆汽车，在司机坐椅上找到一本记事簿“ジャスパーのメモ帐”。

在“位置2”发现两块巨大的奇怪岩石，而岩石前坐着一名男子，走上前尝试与他交谈，男子慌张地说：“你……你也是为了调查……这……这岩石而来吗……”“以前也……有一个男人到来调查……”“这……这岩石……是我最先发现的……”“土著的时代……称它为“诺基凯纳(ナッキーホナ)”“与死者联络的……仪式上……被使用……着……”“那家伙……称它为圣母之岩……打算利用……这岩石来……”“那……那家伙是指前面……”“奇怪建筑物里……的奇怪教团……”“很久以前……众集了大群孤儿……似乎准备……做些什么事……”“真是陆续不断……这块岩石……”

未能完全听明白男子的说话，Henry也只能继续往前走，途经“位置3”的地区时，除了提防怪犬的袭击，也要小心经过木架时上方掉下来的陷井。“位置4”地区的中央有一座建筑物，相信就是刚才男子所提及的地方，在建筑物正前方的木板上写着“SILENT HILL SMILE SUPPORT协会＝WISH HOUSE=”，从而估计此处是教会经营的孤儿院。走到孤儿院的正门前查看，发觉门已被牢牢锁上，必须找到合适的钥匙才能将它打开。

树根下的贵重物

“位置4”的地区分别有4个出口，除了刚才进来的路线以外，余下还有三个方向没有探索，Henry决定逐一进行调查。在“位置5”的墓地范围内遇上一名“小孩子”，上前与他说话：“你在这里干什么？”

小孩还没有开口答话前，刚才在巨大岩石那的男子突然出现，并且抢先说着：“你……你是……”“终于到了第三的启示……”“很可怕的事情……”“那家伙们追查的男人………曾说过……很可怕的事情……”“已经开始发生了……”

接着，那男子便疯疯癫癫地走了，与此同时小孩也拔足跑掉，究竟刚才的男子在说些什么？他与小孩有什么关系呢？

在墓地里四处调查，发现一个棺材的底部刻上“11121”的数字，与Cynthia身上的数字颇为近似，相信会有一定的关连。探索各地区后返回孤儿院去，这时发现那“男子”站在正门的前方。上前与他谈话，男子说：“这……这门是打不开呢……”“那班家伙们追查的男人交给我一件重要的东西……”“虽然可以给你……还是不好吧……”“非常口渴……”“非常非常口渴……”“很想喝巧克力……”

听到男子这么说，Henry把家中带来的“巧克力奶”交给对方。

男子边喝边说“真爽……好吧，把这件写着什么文字的东西给你吧！”

Henry从地上拾起一个写上血字的小铁铲“血文字の小さなスコップ”，细心查看文字的内容，意思大约是“湖与墓地的相反方面，手从地底里伸出，在手前方的泥土里”，这段文字似乎是指出使用小铁铲的位置，Henry马上开始四处找寻。在“位置6”有一棵奇怪的大树，它的树根形状酷似一只手，而且从地底里伸展出地面。尝试利用小铁铲在“手型树根”前的地面进行挖掘，不久，果然找到一条钥匙“销びと血の键”。

恶魔降临

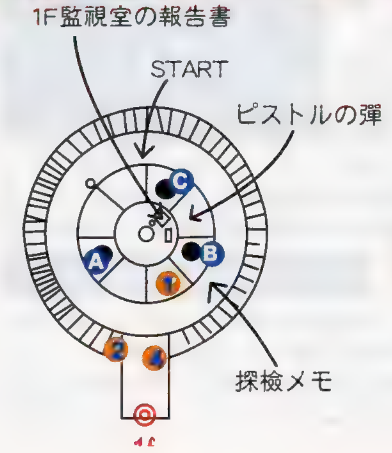
得到“钥匙”后本想立即经原路折返孤儿院，可是无论怎样往前走也只会重返原处，拿出“钥匙”一看，发现上面写着“手持这条钥匙的人将永远迷失方向”，也就是说携带“钥匙”在身上将永远无法离开。Henry思考了一会，终于想到了一个可行的方法，先走到“位置7”的地区，经该处的“洞穴”返回现实世界的“302号室”，把“钥匙”放进“道具箱”之内，然后再次返回异世界去，由于身上已没有“钥匙”，Henry很顺利便走到“孤儿院”。接下来经此处的“洞穴”返回现实，从“道具箱”里拿走“钥匙”，又再一次回到异世界去。

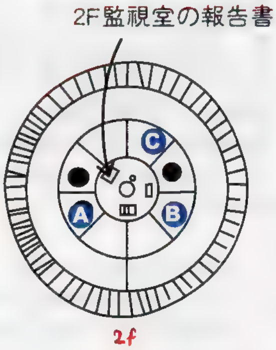
成功以“钥匙”打开孤儿院的大门，Henry马上走入屋内四处调查，当他在杂志堆中找到几页纸张“经典の切れ端”后，突然听到“男子”从小房间内传出奇怪的叫声。从“小房间”的门上拿取一块“起源の铭板”后进内，发现男子竟然全身着火了，不断痛苦地叫嚷着：“终于遇见了！那家伙们调查的男人所讲的恶魔！”，留心一看，男子在胸口刻上“17121”的数字。

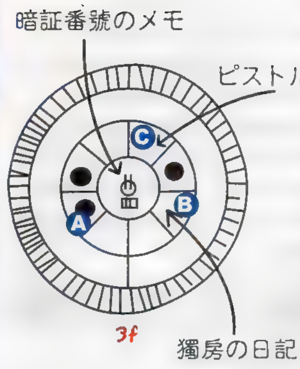
302号室·现实

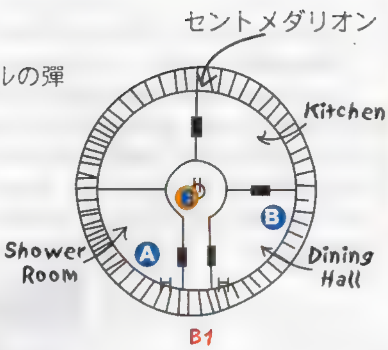
回复知觉时Henry已回到“302号室”，这时收音机正播出一段紧急新闻，内容是SILENT HILL近郊的森林里发现一具烧焦的尸体，死者是年约30岁的男性，而尸体上刻有17121的数字，警方暂把案件列入凶杀案，目前正着手深入调查，他们估计本次事件与10年前“Walter·Sullivan(ウォルター・サリバン)”的案件有关。新闻报导结束后，Henry心里想着梦境的事情再度变为现实，现在不知如何是好，既然留在屋内也徒劳，他决定再次进入浴室的洞穴。

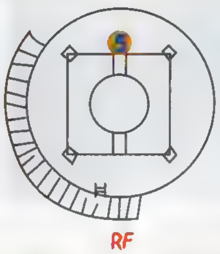
牢狱·异世界





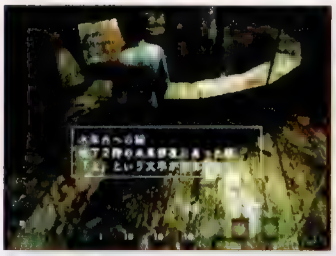






恢复电源

当Henry醒来时已身在圆筒状的建筑物内，与此同时不知从何处传来男人的叫喊声，从“位置START”开始探索。逐一调查各房间，



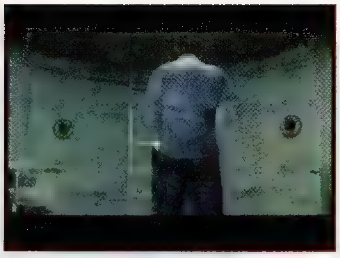
途经“位置1”的房间门外，发现一名男子被困房内，可惜目前还没有方法把他救出。沿着“位置2”的弧形楼梯一直往下方走，在“B2”地区“位置3”的告示板找到一条钥匙“水牢外への键”。阅读告示板的内容，从而得知要使“3F”房间的灯点亮，必须要这里的水车转动，方法只要把屋顶的水门打开便可。沿着弧形楼梯返回上层，在“1F”的“位置4”使用“水牢外への键”打开通往外面楼梯的出口，经楼梯不断往上方走，一直到达最上层“位置5”的“蓄水库”，转动水库上的圆形开关令闸门打开，池水便会沿着管道流经整座牢狱，使“B2”的水车转动后，“3F”部分房间的电灯便会亮起。

接下来首先进入“3F”“位置A”的房间，经地面的洞穴跳到下一层，一直通过“2F”和“1F”的洞穴，最后到达“B1”地区的“Shower Room”，留意这房间内会出现两只“双头怪物”，避开它们的攻击后走到房间外。“位置6”有一条铁梯，利用它可到达上方向层的“监视室”，而在“2F”和“3F”的监视室内均设有一个“圆形转盘”，转动它能够使整层的房间位置改变。Henry尝试把“2F”和“3F”的“圆形转盘”向右转动一次，想不到竟然使囚禁“1F”的胖男子的房门打开了。

垂直照明

沿着铁梯返回“B1”地区，发现被困的肥胖男子与神秘“小孩”在一起，Henry上前向男子问道：“那孩子是谁？你又叫什么名字？”

男子慌张地说：“那孩子名叫“Walter・Sullivan”，我在孤儿院内担任监管的工作……名字是“Andrew・Desalvo(アンドリュー・デザルヴ)”，那



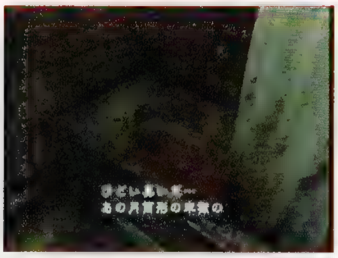
里虽然表面上是一所孤儿院，实际上是依照古老文献来进行活动的据点。”“那孩子……‘Walter’过份投入……尤其是经典中的‘圣母之降临’……”“很可怕……那孩子很可怕……”

待肥胖男子离开后，Henry走到牢狱“3F”的“位置B”，由于刚才转动了“监视室”的“圆形转盘”，此刻房间的地面出现一个洞穴，跳进洞穴内可以通过“2F”和“1F”到达“B1”地区的“Dining Hall”，接着进入旁边的“Kitchen”里面，在后方位置的门上拿取一块“监视の铭板”，随后发觉大门上装有“密码锁”，要输入正确密码方可开启。本来密码已在“3F”监视室的墙壁上的“暗证番号のメモ”找到，不过由于“Kitchen”房间内的光线不足，根本无法进行输入步骤，所以现在必须先设法令光线照射到室内。方法其实也很简单，首先走到各层的“监视室”内，从墙壁的小洞往牢房察看，会发现每层也有一间房的床上染有血迹，分别利用监视室的“圆形转盘”把该房间移到“位置C”，然后“3F”的电灯便会点亮并因此照亮“B1”的“Kitchen”。

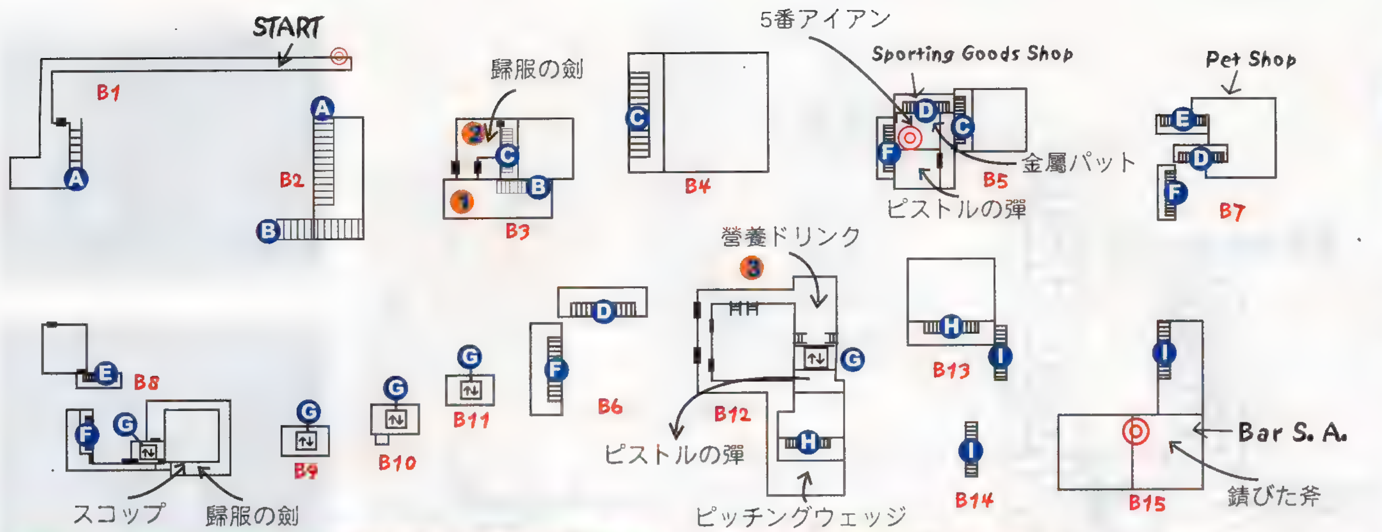
完成后马上走到“Kitchen”房间，在密码锁上输入“0302”，成功把门上的封锁解除。门后是一间摆满各式各样残酷刑具的房子，估计这里以前是一间“拷问室”。仔细一看，发现刚才的肥胖男子已遭遇不幸，而他的尸体上也被刻了“18121”的数字，到底接

302号室·现实

SILENT HILL4 THE ROOM



返回现实世界后，大厅的电视无故开启了，不断发出嘈杂的声音。在大门下拿取“赤の日记7月23日”，进入浴室里发觉状况出现颇大的变化，房间各处散发着浓烈的恶臭，与圆筒形牢狱的气味非常近似，而浴缸周围沾满了血迹。走出浴室，听到大门外传来谈话的声音，在防盗眼往外一看，发现管理员和邻居Elieen在交谈着，其后在门下取得“管理人的便条(管理人のメモ)”，可惜由于被血迹污染而无法得知其内容。接下来Henry又再经由浴室的洞穴，前往异世界了。



住宅区·异世界

SILENT HILL4 THE ROOM

闯入异世界的另一名住客

Henry 经浴室的洞穴再次走入异世界，醒来时他已身在一条暗巷之内，沿着小巷一直往前走，来到一辆汽车停泊的场所，从旁边的楼梯"位置 A"往下走。刚抵达"1 层"时便碰上一只猿猴怪物，把它收拾后继续前往下方，当经过楼梯"位置B"来到"B3"地区"位置 1"时，突然一名男子从高处堕下。

"好痛呀……可恶……"男子痛苦地叫嚷："这里是什么地方？"

发现附近有人，男子紧张地举起了枪："是人类吗……"凝神看着 Henry 道："你不就是对面屋的……"

Henry 也认出男子的身份："是 Henry！"

"我是 207 号室的 Richerd（リチャード）"男子接着说："我们到底发生了什么事……？""那个洞穴……与这种地狱般的场所……""与你在此处相遇……果然那座公寓似乎隐藏着什么……""那么说，那家伙有可能藏身在公寓里面……"

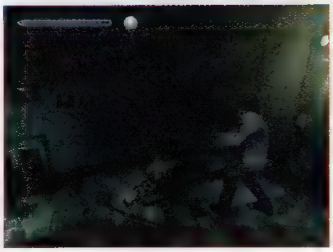
Henry 好奇地问："那家伙是？"

Richerd 继续自说自话："以前住在你那 302 号室，现在行踪不明的"记者（ジャーナリスト）"，最后他把自己关在房间里变得不正常……""不管怎样也好……我还是要尽早离开这里。""你……Henry……不会想死在这种地方吧"

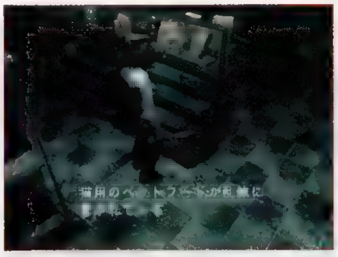
"等等……"Henry 突然叫着："要小心那孩子"

神秘小孩再次出现

在 Richerd 走后，Henry 在住宅区内探索，把两只猿猴怪物解决后，经唯一的入口进入建筑物内。在"位置 2"的房间里发现一只"幽灵"被长剑插着腹部，Henry 上前调查时从对方手中得到一条锁匙"ゴーストが握ってた鍵"。插在"幽灵"腹部的长剑名为"归服之剑"，只要插在彻底倒下的"幽灵"身上，就可以把它的活动能力完全封锁，建议在此先把"归服之剑"拿走，因为此道具并不常见。



使用刚刚得到的锁匙把房中的门打开，沿着"位置 C"的楼梯往下走，来到"B5"地区后进入门内，在"运动精品店（Sporting Goods Shop）"四处搜索后由"位置 D"的楼梯而下，经"B6"达到"B7"地区。进入"宠物店（Pet Shop）"里面，在货物架上拿到一条锁匙"アルバートスポーツの鍵"，接着从原路折返"运动精品店"，使用刚拿到的锁匙把另一道门打开，沿着"位置 F"的楼梯一直跑到地面"B8"地区。

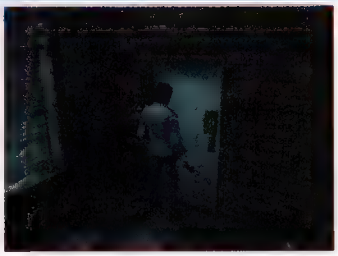


刚踏入"B8"地区便受到众多猿猴怪物的袭击，为免消耗体力还是选择逃跑为佳。走入后方狭窄的巷子"位置G"里发现一台升降机，Henry 乘坐它降至下层。在下降的途中，发现在另一台往上方移动的升降机内，"Richerd"正与神秘小孩在一起……。

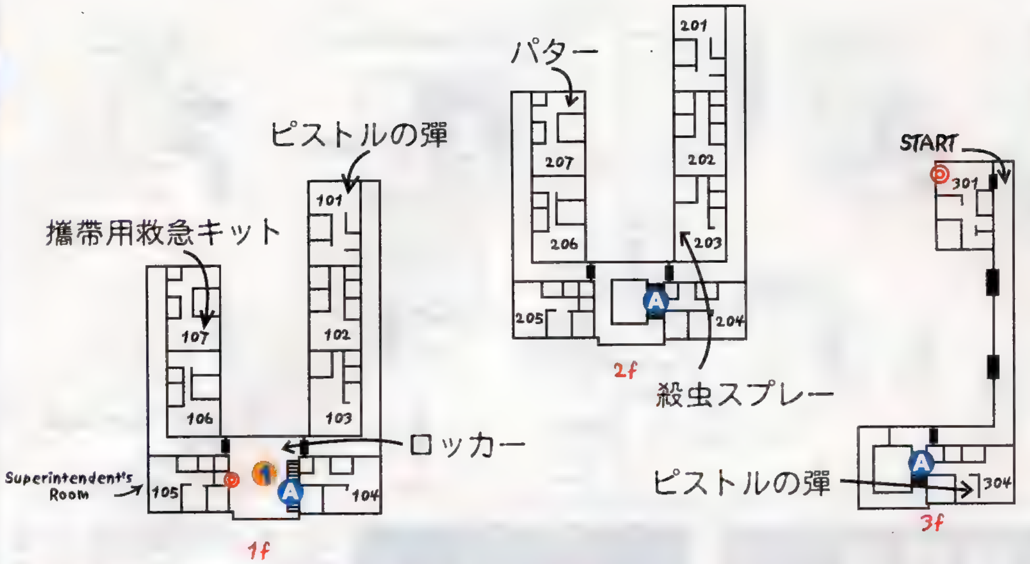
Richerd："那小孩指的就是你吗？""你也是公寓的住客？""你……跟以前慌慌张张窥探我家的小孩很相似……""你是否干了什么坏事！""喂！给我站住！"

另一名遇害者

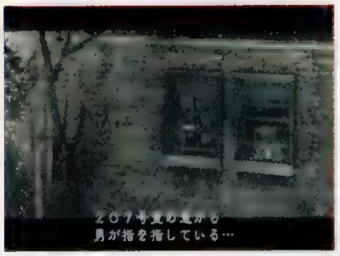
Henry 乘坐的升降机在"B12"地区停下，首先从升降机后方的铁梯爬下，经过长满怪异触须的通道后，利用"位置 3"的铁梯攀爬而上。返回地面后又会出现大量的怪物，立即拔足往前奔跑，走到通道尽头后从唯一的门来到"位置H"的楼梯，由该处走下"B13"的地区，接下来沿着"位置 I"的楼梯一直走到"B15"的"酒吧（Bar S.A.）"内。在酒吧桌上发现一页笔记"バーテンのメモ"，而酒吧里有一道装上密码锁的门，从刚入手的"笔记"中得知解除门锁的密码是酒吧电话号码的最后4个数字，于是 Henry 便尝试输入"3750"，果然成功将此门打开。



大门的后方是一条狭窄的通道，一直沿着通道向上层走，途中要小心两只不断追赶的幽灵。在通道尽头位置发现一道大门，此门与公寓"207号室"完全一模一样。Henry 首先从门上拿取一块"混沌の铭板"，接着进入房间内进行调查，就在此时，房中传来痛苦的惨叫声。Henry 发现"Richerd"被固定在一张电椅上，而神秘的小孩正站在他的身旁不远处。电流不断通过 Richerd 的身体，令他在发出惨痛的叫声。Henry 虽然试图上前迎救，可惜电流太猛烈的关系，根本无法触碰。留心一看，神秘小孩举起手并指向窗外，然后慢慢消失于空气中，那代表些什么意思呢？另一方面，Richerd的额上出现一个数字的伤痕"19121"，而他痛苦中说着："是甚……甚甚……甚什么小孩……""不……不是一个小孩……""是 11121 的……男人……"



302 号室·现实



又再返回现实的 302 号室里，Henry 往窗外一看，发觉 207 号室的窗前站着一名男子，对方举起手，指向邻居 Eileen 的“303 号室”，到底有何用意呢？当 Henry 准备走出睡房时，收音机中再次传出警方的通讯，内容说发现一具刻上数字的尸体，与 10 年前“Walter・Sullivan”的案件非常相似，然而“Walter”应该早已死去，相信现在的凶手只是模仿他的杀人手法而已。接着进入浴室，发现墙壁的洞穴已变得非常大，但不管它有什么变化，Henry 都必须进去，因为这是他唯一的求生通道。

公寓·异世界

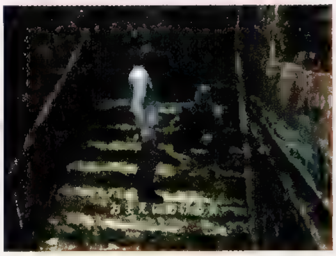
拿取公寓房间锁匙

Henry 醒过来时，看见一名穿着大衣的男子正在敲着 303 号室的大门，而环顾四周，Henry 惊讶地说：“这里和我居住的公寓很相似……”“究竟是什么地方？这里是……”

接着开始从 3F 的“位置 START”进行调查，首先进入旁边的“301 号室”，搜查后在小房间内发现一份文件“ジョセフの记事”，在墙上的照片后找到“LOCKER 106 锁匙(ロッカー 106 の键)”，在另一墙壁的照片后找到“管理人室之键”，在台上可找到一张“赤色纸”和一本“マイクの日记”。

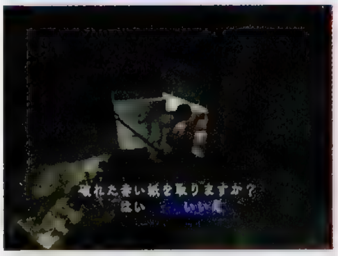
离开“301 号室”回到走廊上，途经“302 号室”、“303 号室”和“304 号室”，不过各房间的大门也被锁上，暂时无法进入。一直走到连接各层的楼梯“位置 A”，再次遇上那名大衣男子，走近对方身边时，男子突然说着：“很久以前，从“Galvin”小姐手上得到这东西……”“当时比我还小的她幸福地牵着母亲的手……”“给你吧……”

男子说罢便将一件物品放在梯级上，Henry 随即走上前拾起那东西一看，发觉原来是一个“古旧的玩偶(古びた人形)”，究竟它有什么用途呢？



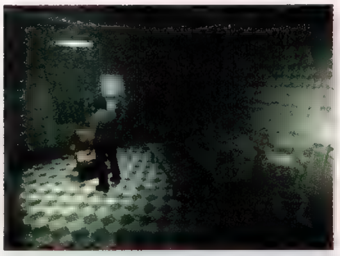
沿着楼梯“位置 A”一直跑到最下层“1F”，在大厅上摆放着一个信箱柜“位置 1”，利用手上的“LOCKER 106 锁匙”把其中一个邮箱打开，大量信件晒落了下来，这些全部都是“Mike(マイク)”写给“Rachael(レイチェル)”的情信。接下来进入西面的走廊，“105 号室”是公寓管理人的房间“Superintendent's Room”，使用“管理人室之键”打开其大门。在房间内调查，可在睡房的矮桌上拿取“管理人の日记”，在杂物箱内取得一张“赤色纸”及“破烂的赤色纸(破れた赤い纸)”，继续搜索后在箱子里找到“公寓各房间的锁匙(アパート各部屋の键)”(这条锁匙可以开启公寓各房间的大门，不过 303 号室的钥匙却不见了)。

往来现真与异世界



得到公寓房间锁匙后，现在可以进入各房内调查，主要目的是收集“赤色纸”及“破烂的赤色纸”，正确位置分别是“301 号室”找到一枚“赤色纸”；“105 号室”找到一枚“赤色纸”和“破烂的赤色纸(赤の日记)”；“102 号室”的冰箱内找到一枚“破烂的赤色纸(赤之日记)”；“203 号室”找到“破烂的赤色纸(Mike 的情信)”(基本上只要找到“102 号室”的“破烂的赤色纸”已能解决往后的谜题，不过当然全数收集最好)。

至于其他房间也有一些事件会发生，“106 号室”是护士“Rachael”的房间，住客“Mike”经常写情信给她表示爱意，不过其实她真正的恋人是另一人，只要拿起睡房的电话拨打桌上的电话号码，便能知道他是谁了。“202 号室”是一名画家的房间，屋内的电话铃声不断响起，原来他就是“Rachael”的恋人。“205 号室”是一名电视游戏爱好者的房间，在室内会找到一盒录音带“ひん剥かれるマイク”，里面收录了争执事件的声音，把它带返现实的 302 号室，就可以利用大厅中的录音机播放出来。



进入“207 号室”内，会发现大衣男子站在窗前，当 Henry 尝试走近，该男子突然消失了。查看窗外，会发觉住客“Eileen”竟然在异世界的 303 号室里出现，为何她也闯入这怪异空间内！？在房间的椅子上找到一把“Richerd 的手枪(リチャードのリボルバー)”，其威力比起 Henry 用的手枪更强大。在完成各房间的探索行动后，走回异世界“302 号室”的房门前，把刚才收集得来的全部“赤色纸”和“破烂的赤色纸”放在门下，然后经

“洞穴”返回现实“302号室”，在被锁上大门下会发现刚才放置的“赤色纸”，阅读其内容后终于知道“303号室”的门匙在哪里。原来锁匙“缠上玩具的锁匙(人形がついた键)”就在“302号室”睡房的床边。

经浴室的洞穴再次走入异世界的公寓，由于担心“Eileen”的安危，Henry立即赶到“303号室”的门外，利用“锁匙”将大门打开。但惨剧仍旧在他的面前出现了。Eileen满身伤痕地倒在地上，背部有“20121”的伤痕，而那个神秘小孩正站在她的身边。

“小朋友……”Eileen痛苦地说：“多谢……”“你……已找到妈妈了……？”“这里……很危险啊……”“如果不尽早离开……恐怕……”

Henry看见这一幕，痛苦地跪倒了在地上，不久便又进入了昏迷的状态。

302号室·现实

打开异世界的新洞穴

回到现实世界的Henry，醒来时听到窗外传来嘈杂的声音，往窗外一看，发现一辆救护车刚刚离开。Henry心里想，救护车内的伤者应该就是邻居“Eileen”吧。无奈地走出睡房，在大门下发现两件物品“サキュバスの护符”和“赤之日记 7月13日”。接着从墙壁小穴窥看303号室的情况，会听到隔壁的警方之间谈话，遇害者被送往了“辛特祖罗姆病院(セントジェローム)”，现正处于危险时期，由于背部也有数字伤痕，相信是第三期“Walter・Sullivan”案件，不过在10前“Walter”已在密室内自杀身亡，究竟最近的行凶者是谁呢！？

当Henry走到浴室准备再次进入异世界时，突然看到墙壁上的洞穴被封闭了。返回客厅，无意中发现矮柜附近的墙壁上出现了奇怪的图案，情况与最初的恶梦非常相似。仔细调查公寓，在杂物房的墙壁发现又有一个面孔的图案，把刚刚在大门下取得的“サキュバスの护符”向墙壁使用，奇怪的事发生了，面孔图案变成一段文字，而文字四方的位置各有一个方形凹位。将异世界冒险时得到的四块“铭板”放上对应的凹位，想不到一个新的洞穴出现了。

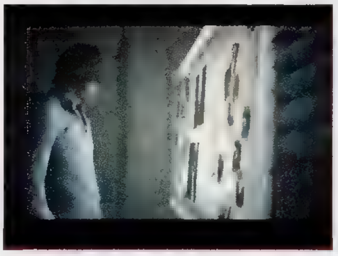
病院·异世界

寻找病房锁匙

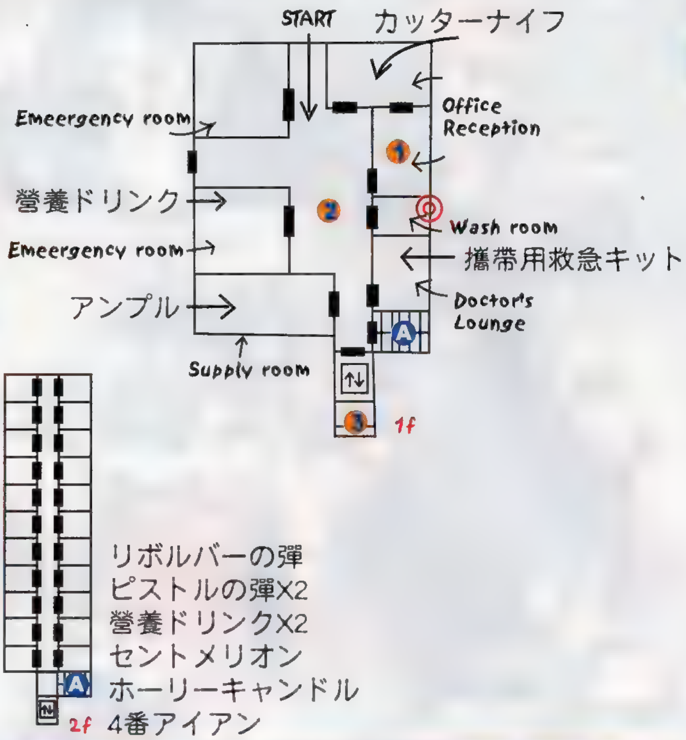
经杂物房的新洞穴进入异世界，苏醒时Henry身在一间病房之内，而房内还有另一人，那就是异世界公寓内遇见的大衣男子，此人正在解剖一具女性尸体，神态似是非常享受这过程。当大衣男子发现Henry时，便逐步走向他，眼见形势不妙，Henry立即转身走出病房外。来到走廊之上“位置START”，开始在病院范围内展开搜索，希望能够找到“Eileen”的下落。

逐一进入各房间内调查，进入“位置1”的“Reception”，在台上拿取文件“护士的笔记(ナースのメモ)”，之后查看房中的发光白板，板上贴满伤者受伤部位的照片，说不定部分是“Eileen”的，看过照片后，使Henry更担心她的安危。完成“1F”地区的搜索后，Henry正打算前往升降机，但在途中的走廊上发现一个手袋“アイリーンのバッグ”，估计它是“Eileen”的物品。

来到升降机前，调查后发现按钮已被毁坏，因此无法使用，那只好利用梯前往上层了。病院“2F”有众多小病房，其中一房间被锁上而无法进入，估计“Eileen”就在此病房里面，在这情况下先要找到一条“病室の键”，有了它便可打开门上的锁(各病房的状况是随机性出现变化，必须每间房间逐一调查，以找到放置“病室の键”的病房)。顺利在其中一个病房内取得“锁匙”后，房中会降下一个大铁笼把Henry困着，幸好只要使用“病室の键”便可解开铁笼的锁头。



由于2F病房里的道具是随机性出现，所以可取得的物品列在地图旁边



救出

使用“病室の键”打开“2F”被锁上的病房大门，在里面果然找到重伤的“Eileen”。不久后，Eileen从昏迷中醒了过来，但当她看见Henry的时候，却慌张得大叫起来。

Henry立即上前捉紧她说：“冷静些，Eileen！”

情绪回复平静的Eileen终于认出眼前的人：“你……你是旁边的Henry……”“为何你会在这里？”

Henry回答说：“应该怎样说好呢……”“我的房间内出现了奇怪的洞穴……”“通过它能到达很多怪异的世界，接着更会目睹杀人的事件”“其中还包括发生在你身上的……”

Eileen充满怀疑地说：“你在说些什么？那种事能够令人相信吗？”

Henry神情坚定说：“千真万确的……那时，你身边有一个小孩子……”

Eileen想了一想“好像是这样……”“当时我正准备参加朋友的派对……”“身穿大衣的男子与那小孩子突然出现……”“对不起，错怪了你……”“总要想个办法吧……我现在感到很害怕……”“这里到底是……哪里？”

Henry：“我也不太清楚……”“不过，在这个世界被杀的人，在我们居住的世界里也会被杀。”“现在唯一能逃出这里的方法，就只有通过那些奇怪的洞穴了。”

Eileen：“明白了，我跟你去……”

由现在开始，Eileen会跟随Henry同行，早前取得的“Eileen的手袋”可装备在其身上，成为她的武器。另外，因Eileen的移动速度较慢，Henry走得太快的话，她会跟不上的。目前已知病院范围内的“洞穴”位于“1F”地区的“Wash room”，所以Henry便带领Eileen前往。走出病房后一直往升降机位置走，预先按下按钮令升降机升到这一层，然后利用“位置A”的楼梯返回下层去。

(待续)

●GUST●5月27日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●使用容量336KB
●6800日元(限定版9800日元)●http://www.salburg.com/●DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

依利斯工作室 永恒的玛娜
Text:小志幽凉 Design:MW

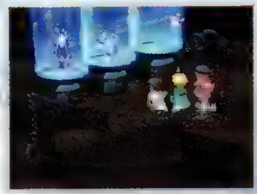
炼金术之旅 第三回

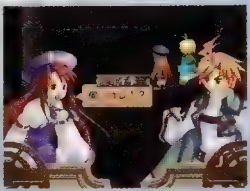
上文提要

受到小猫女诺伦的引导，克雷恩来到了魔女谢露达莉亚的面前，接受了由她所提出的测试，证明了自己有资格拥有祖母达夫妮遗下的书本。而且克雷恩还从谢露达莉亚处得知依利斯寝所存在跟自己有重大关系的东西，这究竟是什么呢？

※在离开谢露达莉亚家前往依利斯寝所前，再跟谢露达莉亚谈话，可以选择习得新的技能リビングアイテム或获得玛娜道具エイテルブランド。技能必须在战斗中使用，可以令道具在出现危机时自然发动，而玛娜道具的效果则是强力的直线攻击，由于该玛娜道具会消耗很多光元素，而目前还并不能得到很多光元素，所以在此建议选择技能，这对今后的战斗会更有帮助。

莉塔的秘密





回到森林再次前往依利斯寝所的，返回到寝所下层的部分，途中在拐角部分的走廊处克雷恩发现了三个台座，而且这里充满了玛娜的力量，相信这就是谢露达莉亚所说的地方吧。这时，木之玛娜波波站到了台座上，台座顿时发出了光芒，而波波也因为溢出的玛娜而感到非常畅快。当火之玛娜奥鲁和暗之玛娜普露亚也站在台座上后，寝所发生了一瞬间的震动，上层被电柱所封印的门也随着震动而解开了封印。这就是谢露达莉亚解不开封印的原因，因为她只能跟1只玛娜精灵契约。

从出口北面的楼梯前往上层，来到电柱消失的大门前，克雷恩发觉门仍然被无形的力量封印着，而当莉塔到了门前时，大门却突然出现强烈的光芒，两人就此消失得无影无踪，剩下的迪鲁萨斯和诺伦也感到非常惊讶。回看克雷恩那方，他跟莉塔一同进入了一密室内，这里原本漆黑一片，但不到一会已灯火通明，原来是从地板透出一点一点的光芒。在密室内，摆放着不少的天文仪器，而部分已残旧不堪，看来已经历了相当久的时间。

对于眼前的景像，克雷恩好奇的问道："这里是……。"

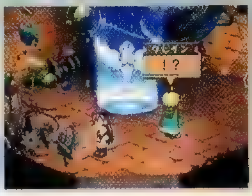
"这里……是哪里……？"

在莉塔话后，密室中央的台座突然发出光芒，而在光芒内更出现了一名有翼的少女的影像，看清楚一点少女的样貌竟跟莉塔一模一样。

"为，为何……莉塔你会？"

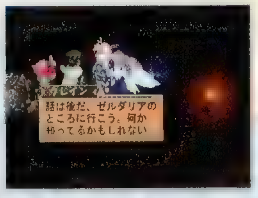
"……" 莉塔双手抱头，似乎不想看到眼前的影像。

最后，克雷恩在密室的残旧机械处发现了依利斯·普兰斯莫（イリス・ブランシモン）的日记，里面记载了一段内容："7月2日……人工生命体成长得很顺利，问题是在于寿命太短，躯体多在数年～数十年间便会死亡，今后的重点是怎样给予他们更长久的生命。……"；"9月14日……在雅班比莉的工作室内终于成功了，贤者红水晶……红水晶应该能解决这个人造人寿命短暂的问题，这可以说是我的研究中的一个重大成果吧……"



听到贤者红水晶，克雷恩突然想起莉塔曾被偷去了红水晶的事情，这样说莉塔不就是日记上所指的那个人工生命体吗！？被克雷恩知道她的真相后，莉塔感到很自卑，最后更因体力不支而倒在地上并再次从背部伸出那耀眼的翅膀，这情形和影像中一模一样。虽然莉塔说只是疲劳过度而已，但克雷恩知道事情并不简单，便马上和莉塔前往与迪鲁萨斯、诺伦两人会合，然后全速赶往谢露达莉亚之家，期盼她对此事件会知道些什么……

克雷恩的决心



再次来到谢露达莉亚之家，诺伦一副惊慌的样子打算把莉塔的事情说出，然而谢露达莉亚似乎已知道发生什么事，并说要马上准备浸浴。原来所指的浸浴，是把莉塔浸入一个充满玛娜的容器内。从谢露达莉亚处得知，莉塔正处于身体玛娜不足的状态，利用容器能补充其身体的玛娜。虽然如此，但这只是治标不治本的方法，如果没有贤者红水晶的话，去莉塔的生命力始终会燃烧殆尽。为了拯救莉塔，克雷恩打算从姆鲁处取回红水晶。

"放弃吧，你是不可能胜过那家伙的。"

"……艾琳！如果不试过又怎么知道我不能战胜他呢？"

"……跟我比试一场看看吧，那么你应该会明白的。"

两人来到玛娜之地前展开比拼，在场还有谢露达莉亚、迪鲁萨斯和诺伦作见证。不愧是剑士艾琳，简单的剑招却有着无比的力量，身为炼金术士的克雷恩当然敌不过，只消一招就分出了胜负。看着狼狈地蹲在地上克雷恩，艾琳坚定地跟他说："现在应该明白了吧，连我也战胜不了，没可能战得过那家伙。"

"……。"

看着低落的克雷恩，谢露达莉亚马上激励他说："……克雷恩，你是炼金术士，怎能用拳呢？炼金术士的话便应该有炼金术士的一套，不是这样吗？竟然你已解开依利斯寝所的谜，应该已明白答案了啦。"

听到谢露达莉亚如此说，使克雷恩想起了在寝所的密室内跟莉塔二人独处、亨梅尔之门的劝诱，巴芝格特之森初次邂逅等等的片段，然后他下定了决心：

"……我要到雅班比莉，然后尝试去制作红水晶！"

"克雷恩，你说了些什么……"说话的是刚到来的莉塔，看来她的身体已暂时没大碍。

"我要以炼金术之力，去超越艾琳和鲁姆……。"

"……" 克雷恩这番话是多么的坚决和肯定，连莉塔也感动得无言了。

"好！此话我也接受。据说在雅班比莉有很多宝物，或许能发大财哦。"迪鲁萨斯说。

"诺伦也会协助克雷恩的～。"

"……俺也有些要到雅班比莉，办一些重要的事情"

竟然连艾琳也出言协助，众人都有点吃惊。

"为……为何连你也。"

"这是一个好主意，有艾琳在看来可以更轻松了。"

"是啊，人数多才快乐呢。"

"……明白了，随你喜欢吧。"克雷恩虽然不太愿意让艾琳同行，不过莉塔的生命相比起个人问题重要得多，而且其他同伴也欢迎他的加入，如此艾琳便正式成为了同伴。回到谢露达莉亚的家，克雷恩向众人提及有关亨梅尔之门的事，看来要打开大门，必需先取得晓与黄昏的两面镜子，为了收集情况便决定先回卡波克。

※离开之前，经由楼梯往家的上层跟黑猫谈话，可以购买一些较稀有的道具，而其中"初级まほう入门"一定要购入，作用为使比奥娜魔法店的调合道具增加。

妖精工房

离开谢露达莉亚家前往森林依利斯寝所的入口时，在上空突然出现一个黑洞般的球体。黑洞放出的强力能量逐渐扩大，竟将克雷恩一行人吸了进去。画面一转，克雷

恩发现自己身处黑洞内，但最令人意想不到的是里面竟有一间小屋。这里住着一位妖精锻冶师柏加柏加(バカバカ)，据他所说，这里是玛娜的世界，而且经由这里的异空间魔方阵，更可以瞬移到不同的地方。因为已很久没有人来到这里，所以柏加柏加为了纪念克雷恩一行的到来，决定把自己独有的锻冶技术传授给克雷恩，如此便可以自行制作武器。经过三日三夜的修行，克雷恩终于尽得柏加柏加的真传，可以在据点使用“武器调合”了。接着便可使用魔方阵直接回到卡波克。

※在妖精工房内还有一名妖精商人巴迪杜(バテット)，在那里可购买如“妖精之杖”、“妖精腕轮”等，可以通过“武器调合”来加工的装备，由于加工武具效果明显，所以在此务必购入。

回到卡波克的据点后，迪鲁萨斯说要调查某件事情便离开了据点，而趁着这段时间其他人也分别行动，诺伦去睡觉、艾琳到森林修行，只剩下克雷恩和莉塔两人独处。可能是因为密室那事件的关系，现在两人都显得有点不自然。过了一会，莉塔先打破了沉默：

“对了……”

“……什么？”

莉塔慢慢走近克雷恩说：“克雷恩为什么打算前往雅班比莉？”

“……没什么，只要有点不甘心，不论是面对鲁姆还是艾琳，我什么也干不来。所以绝对要令他们另眼相看……就是那样哟。”

莉塔背向了克雷恩只说了一句：“唉～”然后突然走到克雷恩面前，吓得后者往后退了一步。

“……什，什么啊？”

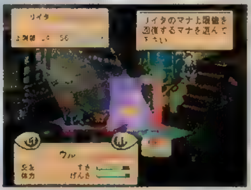
“什么也没有啦。”

“……。”

话后莉塔独个走开，低声地说了一句：“……傻瓜。”

“哎？说了什么吗？”

“……。”



此时艾琳也修练完毕回来，然而迪鲁萨斯还没回来，由于艾琳曾看到他进入酒吧，因此弄醒诺伦后三人便前去找他。

※由现在开始据点会设置有玛娜回复槽，是经由手中持有的源素，再经由契约的玛娜来给予莉塔回复生命力的装置。在战斗中只要派出莉塔，她的MANA量便会随着她的攻击次数而逐渐减少，只有透过玛娜回复槽才能得以回复。不过莉塔MANA量过少之时，她的背部会出现翅膀，令各方面的能力增加，因此要选择回复MANA还是较强力的攻击，那便随玩家喜欢了。

巨大普尼普尼

三人来到酒吧，发现迪鲁萨斯正和一名妖精在泡妞，但最后那女子却被迪鲁萨斯的举动吓走了。问到迪鲁萨斯来这里有些什么重要的事情？然而答案却是跟朋友比尔奇(ビルケ)一起泡妞……在准备离去时，比尔奇呼唤众人留下，原来他知道在森林的西方出现了一个巨大的普尼普尼神，相信在它身上可以采集到“超普尼普尼玉(超ぷにぷに玉)”，只要把那个拿回来给他，便会以自己身上的宝物来进行交换。听到可拿到宝物，迪鲁萨斯变得精神饱满，迫不及待地离开城镇前往普尼普尼神处。

※在城镇的南方会遇到移动料理人安嘉鲁(オスカル)，虽然他也可以进合调合，不过所需材料暂时未能取得，所以可以不用理会。

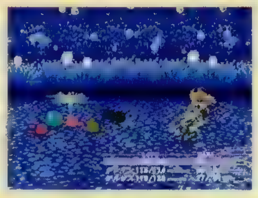
取得道具
300G
1540G
龙のキバ
妖精のツメ
爱の结晶

离开卡波克穿过巴芝格特之森，接着往北上穿过艾科鲁克之塔后再往西面走便能到达普尼普尼神的所在。正如妖精比尔奇所说，普尼普尼神的体形异常巨大，就在克雷恩一行人在思考能否进入时，普尼普尼神却开口对他们说没有问题……既然如此，一行人便走进了普尼普尼神的体内并发现这里的构造非常广阔，就如一个小型迷宫。软绵绵的地面使诺伦非常愉快，然而迪鲁萨斯便不是那样认为，怎么说还是赶快寻找那颗玉吧。

在普尼普尼神的体内，虽看似四通八达，但实际能前进的路只有一条，只要从起点开始往前走，当到达画面尽头时拐弯继续走便可，在途中部分的分叉路能取得道具或宝箱。此外，在途中的战斗中更会遇到普尼普尼三兄弟作出挑战的事件，不过它们的实力有限，并不会有多大威胁。另外在这里还可取得玛娜道具“爱之结晶”，千万不要忘记取得。成功来到普尼普尼神体内左上方尽头的出口时，却有一只巨大的普尼普尼挡着路，而它看到克雷恩一行更突然发动攻击。

BOSS战 超ぷにぷに

今战要面对的敌人虽然较多，不过全部都是只懂攻击的普尼普尼，所以能否迅速减少敌数目是本战的关键。在战斗一开始，建议马上使用广范的战技，如莉塔的“苍气弹”、迪鲁萨斯的“パワーショット”，而克雷恩则负责回复的工作。当只剩下超普尼普尼时便可改为使用攻击力高的战技，而当它往上空跳时则改为使用防御指令便可。



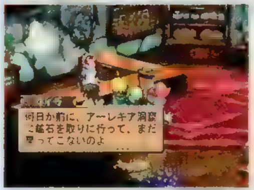
超普尼普尼被击败后，才领会到自己并不是最强的，而莉塔更不忘多踩一脚，说超普尼普尼是“世界最弱”，这使其精神完全崩溃，最后变成了数颗巨型的普尼普尼玉，克雷恩成功取得“超ぷにぷに玉”。回到卡波克的酒吧，把普尼普尼玉交给比尔奇，他会按照承诺交出宝物，那是一个冰盘“ブリーズスフィア”。虽然迪鲁萨斯对报酬有所不满，不过比尔奇还答应今后如有需要会作出协助。

※在迷宫普尼普尼神处，当把挑战的普尼普尼三兄弟击倒后，有一定几率获得素材“あまつゆの冰”，可用来完成诺曼的委托、令调合道具增加的必要道具。

武器屋的委托

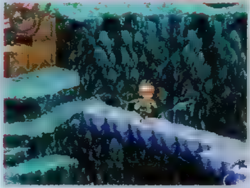
完成比尔奇的委托后，克雷恩来到城镇上方的武器屋前，再遇炼金术士露洛妮，知道了她所持的玛娜精灵是岩玛娜。接着前往武器屋找哈基尔(ハグル)，然而他似乎有什么烦恼，原来他正急需矿石，因此希望克雷恩他们能到艾哥斯(アコース)拿取回来。虽然克雷恩认为当务之急是去找那两面镜子，不过迪鲁萨斯却认借这次机会，前往艾哥斯打探情报也不是坏事。不过要前往艾哥斯并不如想像中容易，必须越过弗瓦尔湖和保多之森才能到达，既然待在卡波克也打探不到什么，因此克雷恩便决定前往艾哥斯一看，众人怀着兴奋的心情出发了。

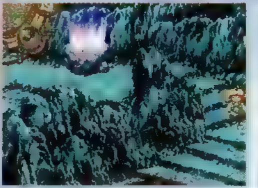
离开卡波克前往弗瓦尔湖乘船，穿越依利斯寝所来到保多之森后再往东面走，离开森林后接着往南走来到采石场，进入一看才发现采石店仍在休业的状态，因此只好离开继续往南面走。不久便到达哈基尔所说的港口——艾哥斯。进入艾哥斯一看，克雷恩一行人竟遇到收集者营地处的莉库达，本次她前来艾哥斯的目的当然是找寻道具了。然而当莉库达看到诺伦后，竟像发狂般的扑向她，希望能触摸一下小猫耳朵，但这请求当然被诺伦一口拒绝了。虽然莉库达离去了，但看来她仍死心不息。



为了打探镜子的情报，克雷恩逐一和艾哥斯的居民谈话。当来到一食料店时，突然被店主韦拉(ウィラ)问道是否强者，原来她的妹妹数日前前往了阿尼基亚洞窟(アレーキア洞窟)，但至今还没有回来，因此希望克雷恩他们能帮忙把妹妹找回来，难道采石店休业就是这原因吗？为了完成哈基尔的委托取得矿石，以及救回韦拉的妹妹，克雷恩他们当然乐意协助，确认了洞窟所在地后便马上出发。

※在艾哥斯这港口处，除了食料店外还有一家面包店，跟店长布丽雅(ブレア)谈话后可进行面包系的道具调合。另外，于东北面会发现一绿色方阵，利用它可以马上到达妖精工房，从而快速地来回据点和各地。

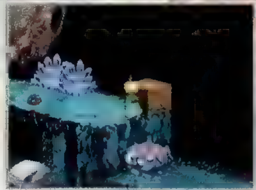


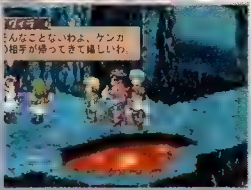


离开艾哥斯，向东北面的路进发，途中虽然经过火山韦兰特巴斯(ヴィラントバス)，不过由于无要事来此，所以经由西面的小路穿越过去便可。继续往北走，来到尽头时会看见一冰山状的洞窟，这里就是韦拉所说的阿尼基亚洞窟。进内后克雷恩突然发现北面的悬崖上站着了一位身穿女佣服的少女，她就是韦拉的妹妹吗？但没有工具又怎样攀上绝壁到达那里呢？既然如此，只好尝试绕道前去，经由洞窟北面的路走上阶梯，途中以源素还元令岩石消失。当来到尽头，就会发现右下方存在一个颜色不同的空中踏台，在该处可找到封印着玛娜精灵的神圣雕像，这里的是岩玛娜迪艾密亚(ディエメア)，跟他进行契约后便可调

合一些迪艾密亚能使用源素的玛娜道具外，还习得呼唤岩玛娜当踏脚石的 ACTION。接着离开空中踏台继续往上走，到尽头时往右走到洞窟的东面部分。当经过记录营地时会发现往南和往东的两条分叉路，其中南面为一封闭着的门，由于现在没有使其开启的道具，因此可暂时搁置不理。往东走为一直路，可到达洞窟西面的下方，当来到普通跳跃不能爬上的高台时，便可呼出岩玛娜的 ACTION，以此作踏脚石继续前进。

克雷恩一行人再往前走不久，终于来到少女比迪(ビュッテ)所在的地方。可能因为比迪在此太久而非常害怕，所以当看到克雷恩时禁不住上前抱紧他，这使莉塔很不愉快。回到洞窟入口后，发现韦拉已前来等待，当看到比迪平安无事两人却吵了起来，看来她们好像是越吵架感情越好的姐妹哦~。在两人离去前，克雷恩向比迪说明来意，终于成功取得了哈基尔委托的矿石“グラセン矿石”，另外还获得了几个素材“コメート原石”，如此便可以回卡波克了。使用妖精工房间的魔方阵回到卡波克，把委托物交给哈基尔，他高兴得唱起了歌。然而哈基尔的雄厚歌声的破坏力非常惊人，竟令武器屋发生地震，最后迪鲁萨斯出言阻止才使他停下来，并且取得了当作报酬的素材“星型の破片”。





虽然成功完成一件委托，但结果却得不到任何有关镜子的情报，因此克雷恩便决定先回到据点好好休息，第二天才继续努力。回看鲁姆那方，取得了红水晶的他似乎已进入最终的准备阶段，到底他有什么重大的阴谋？

诺伦被掳

取得道具
紫刃刀
370G
[illegible]

到了第二天，克雷恩漫无目的地在卡波克附近散步，当来到大圣堂前地时，跟曾在森林遇到的女骑士擦身而过，看她那无精打彩的样子，看来正为着什么事而烦恼，而事实上她刚才跟亚鲁卡华那骑士团的比古尔发生争执，而对方更不再承认她是骑士团的一份子。女骑士离去后，诺伦感到肚子饿，而迪鲁萨斯竟自荐说要亲自下厨。回到据点后，迪鲁萨斯开始烹调他拿手的料理，然而饿着肚子的诺伦却等得不耐烦，跟着外面传来的食物香味而出去了。过了很久诺伦还没有回来，众人开始担心。此时一个小孩前来，把一封比古尔写的信交给了克雷恩的信，信里说诺伦已被他掳走，更说会在地下水道等候克雷恩。

克雷恩一行人来到地下水道的中央，比古尔和他的手下、还有被掳的诺伦果然在此，原来他是以烧鱼的香味引诱饿肚子的诺伦到来的。比古尔的目的，当然是要令克雷恩屈服而为骑士团效劳。在诺伦被胁持的情况下，克雷恩进退两难。此时，艾琳突然走上前，就在他拔出配剑冲上前的瞬间，诺伦竟已站在克雷恩的面前，而回看艾琳也已经收回配剑，速度之快使诺伦也不知发生何事。对于眼前出现一位强劲的剑士，再加上人质已被夺回，比古尔没有任何留下的理由，一声令下便和手下们一同撤退。经由比古尔逃走的路，利用浮木前往地下水道的另一个出口上到大圣堂，刚才逃掉的比古尔早已在这等候，一场跟亚鲁卡华那骑士团的激战在所难免。

BOSS ベグル

此战是跟骑士团的第二次战斗，除了比古尔和两名手下外，本次还增加了非常难缠的女骑士菲芙(フィンフ)和一头野猪。菲芙主要负责支援，她会不断地给同伴增加攻击力和回复，而那头野猪则负责保护菲芙。因此战斗一开始，应马上集中所有攻击力对付野猪，而克雷恩也要以强力的玛娜道具来展开攻击，当危急的时候才进行回复。在击倒野猪的同时，它会躲到中间，这时则应改为攻击菲芙。只要成功击败菲芙，剩下的比古尔等人并无大问题，使用上次的战法便可。

击退了比古尔后，众人回到据点讨论镜子的事，当艾琳听到克雷恩说：“依利斯系谱、晓与黄昏两面镜”的话时，他忆起在北山奥地的世界存在一个深谷称为尼鲁威亚悬崖(ニルヴィアの裂け目)，当黄昏日光射到谷间时会看到红色的墙壁。虽然不知道这跟黄昏之镜是否有关系，但却值得前往看看。但问题在于如何通过被盗贼所占领的百人寨，单靠他们五人之力无法闯过该关卡。就在此时，迪鲁萨斯的好友妖精比尔奇来了，他答应集结家族成员之力为他们突破百人寨，虽然他的话并不可信，但现在也只能寄望在他身上了。收拾好行装后，便可前往格鲁加尔大要塞找比尔奇。

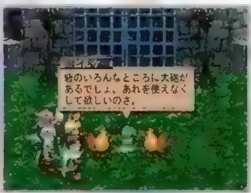
※在离开卡波克前，先再次前去地下水道，现在已经取得了岩玛娜，可以呼唤出他当作平台，藉此跳过被黑色石阻碍的房间，取得玛娜道具“人造ファントム”。另外还有街地南方塔上的宝箱，于下方小屋木箱前使用岩玛娜，便可跳到屋上取得武器“エッジキャスト”。

要塞攻略

离开卡波克后不要急着前往格鲁加尔大要塞，先到弗瓦尔湖乘船前往收集者营地，这里除了会发生莉库达赠送携带型“道具图监”以换取触摸诺伦耳朵的条件外，还会发现这里放有一个封印着玛娜精灵的神圣雕像。这里的是水玛娜精灵铃芙(ニンフ)，跟他进行契约后可调合一些铃芙使用源素的玛娜道具外，还可以使用防护罩的 ACTION，可通过一些如火炎地带等会使克雷恩受伤的地域。

取得道具
旧约・オレと爆弾
からわり丸
[illegible]

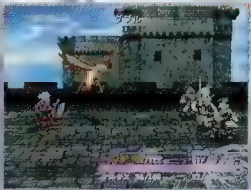
取得了水玛娜后，便可前去格鲁加尔大要塞找比尔奇。克雷恩一行人来行要塞的大门前，虽然比尔奇已在那里恭侯他们到来，不过除了他和两只公鸡外，却找不到任何他的家族成员，不过他却解释说大家已在赶赴来这里的途中。而在他们到来前，比尔奇希望克雷恩先令要塞的大炮停止运作，也就是说要先把上面的盗贼击倒。为了让克雷恩他们安全爬上要塞而不被发觉，比尔奇发傻地在正门大声呼声，引诱盗贼们向他开火，而趁着盗贼的集中力在比尔奇之时，克雷恩一行便利用绳梯爬上要塞。要成功令大炮停止运作，便得击倒要塞左、右两方看守的盗贼们，不断的爬上绳梯击倒盗贼直止到达顶部，然后再往另一侧要塞击倒余下的盗贼便可。只要把所有控制大炮的盗贼击倒，比尔奇的家族便会到来，并一起撞破了要塞的正门。接着便可回到地面，进入要塞的中央，当把余下的盗贼击倒后，便能爬到顶部跟盗贼首领展开决战。



※于要塞的左方顶部可取得玛娜道具“エアロナーゲル”，由于此道具拥有不错的攻击力所以务必要取得。

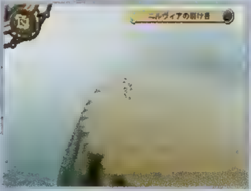
BOSS 战　盗贼の头

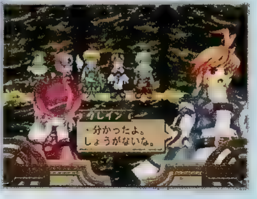
此战的敌人虽然看似不少，不过大部分的耐久力也不高，如果早已把广范围攻击的技能强化，大概只要使用两回合就能把大半的敌人消灭，对付起来会比预期中简单得多。当剩下盗贼首领一人时，他会召唤出飞鹰，为了不让敌人数目增多，在此最好先集中力量对付首领，待其倒下后再去对付飞鹰。

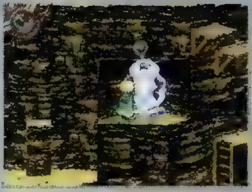


泉水妖精的决择

成功击破盗贼首领后，格鲁加尔大要塞已变得通行无阻，可以自由穿越了。继续向东北方的尼鲁威亚悬崖进发，在往北走的途中，会经过一无人居住的废屋，在该处可以进行记录和消灭当中的魔物ゲヘルン。离开废屋往西北方向走，当到尽头时会看到一个广阔的悬崖，而这里就是尼鲁威亚悬崖的入口。进入悬崖后，发现这里的路较想像中狭窄，诺伦更因畏高而不肯向前行。为了让诺伦安心，克雷恩便主动牵着她的手前进，然而该举动却再次令莉塔醋意大生……



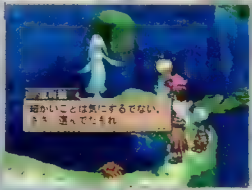




尼鲁威亚悬崖内可以分为上、下两部分，上半部分的路就只有一条，因此不会有迷路的情况出现。而当来到中央部分，也就是第一家小屋前的道路，会出现往下和往右方小屋的分叉路，先往下走可以找到封印着玛娜精灵的神圣雕像，能与空玛娜精灵斯露韦斯特（シルウェスト）进行契约。成功使空玛娜成为同伴后，回到刚才的分叉路往右走，穿过小屋后不远会发现第二家小屋，在此能进行回复。来到悬崖的下半部分，会发现左、右两方的分叉路，无论走哪边都能到达悬崖底部，所分别的是途中取得的道具、素材不同，当到达悬崖底部后，向左下方走便能前往尼鲁威亚之泉（ニルヴィアの泉）。

取得道具
赤いマナ石
グナーデリング
雷云のオーブ
ホワイトアンゲリカ

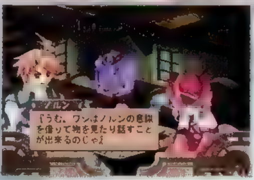
经由悬崖底部的路，克雷恩他们来到了一清澈美丽的泉边。迪鲁萨斯曾听过一传闻，说只要把重要的东西投入泉内，便可以获得希望得到的东西。好奇心重的诺伦对此非常感兴趣，二话不说便偷走了迪鲁萨斯的钱包并抛入了泉中。不一会，奇怪的事发生了，从泉中竟出现了一位泉之妖精，问众人掉进泉中的是她左手的宝石还是右手的岩石。虽然迪鲁萨斯还是很想拿回自己的钱包，但泉之妖灵却说那是没可能取回的，既然如此便只好拿宝石作补偿吧。正当克雷恩打算说掉下的是宝石的时候，却让诺伦抢先一步说掉下的是岩石，如此克雷恩便得到一颗岩石，而泉之妖精也回到了泉内。对于钱包只换来毫无价值的岩石，迪鲁萨斯异常生气，但克雷恩制止了他。就在这时，那颗岩石突然发出光芒，变成了一面闪闪生辉的镜子。克雷恩感到该面镜子包含着强大的玛娜之力，原来这就是打开亨梅尔之门的关键道具之一的“黄昏之镜”了。



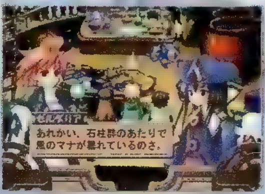
※当完成了泉水妖精的事件后，借着出入迷宫可以继续向泉中投入道具呼出泉之妖精，用来换取其他的素材。

诺伦的身世

成功取得黄昏之镜后，再次北上经悬崖返回，当回到格鲁加大要塞时，竟发觉这里已被亚鲁卡华那骑士团所占领，如强行由此回卡波克的话，肯定会被发现，因此克雷恩一行人只好折返，另寻其他回卡波克的方法，最后决定先往南走到艾哥斯，利用街道上的妖精工房魔方阵转移到卡波克。回到据点后，莉塔有种很久没回来的感觉，而同时众人也感到非常疲劳，决定今天先休息。众人各自离去，现在只剩下诺伦和克雷恩两人在大厅，看诺伦的表情可以看得出她也非常疲劳，但她却不愿离去并希望能跟克雷恩一起睡觉，原来她以前总是跟谢露达莉亚一起睡觉，那习惯很难改掉。虽然克雷恩不能答应诺伦的要求，但承诺会牵着她的手直到她入睡。到了夜深，诺伦终于乖乖地睡了，正当克雷恩放开手准备离去时，诺伦竟然开起梦话，但奇怪的是声音并不是属于诺伦本人的，听清楚那不是谢露达莉亚的声音吗？通过潜入诺伦的意识，谢露达莉亚可以从远方与人交谈。现在她要向克雷恩说出诺伦的身世。诺伦的真正身份是一只跟双亲失散的山猫，只是谢露达莉亚向她使用了人形方术才变成现在的样子，所以希望克雷恩更能更关怀这可怜的孩子。从这次的对话中，克雷恩察觉到诺伦对于谢露达莉亚来说非常重要。

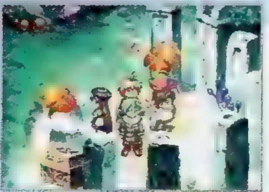


玛娜暴走



到了第二天，休息了一天的克雷恩一行人已养精蓄锐，准备去迎接今后的旅程。当离开据点的同时，克雷恩他们听到居民说保多之森出现大量魔物戈赫仑（ゲヘルン）的消息，听到此事后，诺伦非常担心森林中的谢露达莉亚大人，所以拜托克雷恩前去该处消灭魔物。

前去保多之森有两个方法，分别是穿越依利斯寝室前去和经艾哥斯北上前往，而两种方法均可使用妖精工房的魔方阵进行转移前去。来到保多之森后，发觉这里魔物戈赫仑的数量比居民所说的还要多，而且它们会召集更多的魔物，因此众人决定先前往谢露达莉亚家，先消灭森林里每一个角落的戈赫仑，以防止魔物再蔓延。击倒所有戈赫仑后，便可前往森林西北方的谢露达莉亚家，原来她早预料到众人的前来，并说造成森林魔物大量出现的原因，其实是石柱群的风玛娜暴走所产生的现象，由于谢露达莉亚腰痛又再复发，所以镇压玛娜的事便交给克雷恩一行人处理。当众人离去后，家中只剩下谢露达莉亚和艾琳，他们竟谈论起克雷恩成长的事情，虽然艾琳也认同谢露达莉亚的说法，不过他却说自己已没有多少时间等下去了，看来艾琳所隐藏的秘密也并不简单。

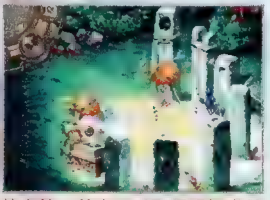


回看克雷恩这一方，来到石柱群后，暴走风玛娜出现了。奇怪的是眼前的玛娜之力量竟越来越大，最后更分裂成多个玛娜一并向克雷恩他们展开攻击，看来此战比想像中困难得多。

BOSS战 ジンライダー

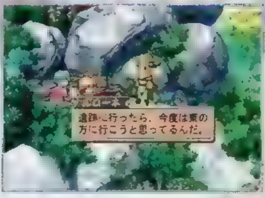
除了首领风玛娜ジンライダー外，还有4只元素妖精エレメント守在它的前方。虽然元素妖精不会保护首领，但首领经常使出连续攻击，当中更包括全体攻击的龙卷风，因此队中的同伴如HP不足，随时都会有全灭的危险，所以进入光之地前最好多带点回复道具，用作克雷恩以外的回复支援。由于此战物理攻击对敌人无效，必需以附加属性的技能进行攻击，所以一开始最好使用莉塔的“苍气弹”，而克雷恩则使用“ワイドアイテム”，接着使出攻击系的玛娜道具，尽量以短时间消灭妖精エレメント，而剩下的一位同伴则使用回复道具支援。当只剩下首领后，那就好办多了，派出单体属性攻击较强的同伴如诺伦、艾琳来对付首领，而克雷恩主要负责回复，如战况不吃紧时还可使用“パワーアイテム”来作出攻击，尽量缩短战斗的时间。

成功阻止暴走的风玛娜后，森林的魔物戈赫仑便不会再出现，所以大家打算回卡波克的酒店进行报告。而在准备离开的时候，刚才击倒风玛娜的位置发出了光芒，在地上出现了一面闪闪发光的镜子。克雷恩感觉到眼前的镜子跟“黄昏之镜”发出相同的力量，难道这就是打开亨梅尔之门的另一面镜子吗？机缘巧合下克雷恩终于取得了另一关键道具“晓之镜”，这么说来这里的玛娜光地和石柱说不定也是由某人所创造出来的。



※在离开玛娜光地前，不要忘记取得石柱旁新出现的宝箱，其中可以取得玛娜道具“ゼーレシャム”。

神秘少女的讯息



利用谢露达莉亚之家内的魔方阵，克雷恩一行人很快便回到卡波克，向酒店的诺曼汇报之后，克雷恩感到非常紧张，因为他终于能用手上的“黄昏之晓”和“晓之镜”把亨梅尔之门打开。整理装备后，一行人便马上向亨梅尔之门进发。

穿过巴芝格特之森时，再次遇上了旅行中的炼金术士露洛妮，看她那兴奋的表情，肯定是找到了遗迹库洛里斯玛布露的情报，现在正开始做冒险前的准备呢。露洛妮说，当完成本次的冒险后，下次便会前往东方，看来她的冒险旅程还有很长一段时间呢。

来到亨梅尔之门前，克雷恩先请求众人站到一旁，然后他拿着两面镜子开始发动炼金术，接着克雷恩满心欢喜地在等待。然而等了很长的时间，大门都没有打开，克雷恩开始怀疑是否还有什么不足。正当克雷恩仍在怀疑时，大门前发现了奇异的现象，一个蓝色的光圈突然出现在门前，而当中还映着一位女性的影像。这神秘女子的出现，不单使克雷恩感到意外，就连后方的莉塔也显得非常惊讶。此时，神秘女子以温柔的表情对着克雷恩说：

“你终于拥有力量了，继承我意志的人。”
“意志？是什么一回事？你是谁？”然而神秘女子没理会克雷恩，继续说：
“要打开这扇门单凭力量是不够的，你所不足的东西是……认知玛娜的心。”
“心？”
“悠久大地……玛娜的故乡，如果是你的话相信会接受吧，当你知道怎样得到玛娜信赖之心时……那时相信你便可以打开这扉门吧……。”
神秘女子话后，克雷恩焦急的问道：“请等一等！你究竟是……！？”
克雷恩的话还没有说完，神秘女子便随着蓝色光圈一起消失
“……。”
看到情绪变得低落的克雷恩，迪鲁萨斯说：“原来是幻影。总觉得变成得糟糕的事情……那什么悠久大地，好像在哪里听过似的。”
听到迪鲁萨斯如这句话，众人的目光全都集中在他身上
“？”
“……。”

虽然迪鲁萨斯在努力地想，但最后却得出令人失望的答案："啊，记不起啦，到底是在哪里听过的呢……说不定过一段时间我会想起来。"

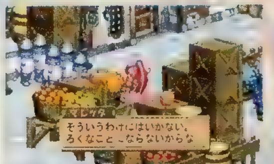
"那么我们现在该怎么办？"

"总之待在这里也不会改变现实。"

正如迪鲁萨斯所言，继续留在亨梅尔之门并不是办法，因此大家决定先回卡波克再作打算。

冰封洞窟

利用亨梅尔之门处的魔方阵，克雷恩一行人很快回到卡波克。在前往大圣堂的方向很嘈杂，仔细一看，发现前方不就是曾多次遇到的女骑士吗？原来她正被骑士团的人们所追赶，更认定她就是偷走了某样东西的凶手。当然，女骑士否认有此一回事，看到骑士团为难那位漂亮的女骑士，迪鲁萨斯自然会上前插手此事，克雷恩和其他同伴也上前协助。虽然对方人数占优势，但毕竟都是喽罗，轻松地就把他们击退了。虽然为女骑士击退了骑士团，但她看起来却一点也不高兴，虽说了谢谢但仍坦白地向迪鲁萨斯表示并不会因此对他改观，接着更默默地离开了。就在女骑士离开同时，克雷恩感到后方有一股强烈的气息，回头看不禁使他感到惊讶：



"你是……！"夺去莉塔身上红水晶的鲁姆竟在再次出现。

"……！"见到此状，艾琳更摆出拔剑的姿势，而鲁姆说：

"呵，成长的不错啊……"

"鲁姆……你！！"艾琳开始控制不了情绪了。

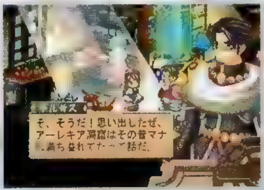
"很可惜，我没有时间在此跟你比剑，因为我要拾回因你而逃掉的玛娜。"

"等等，鲁姆！我的话可还没说完！"

"会有机会的，到那时我会作为你对手的。"

话后，鲁姆便运起了魔方阵，任艾琳的速度再快也好，当他接近鲁姆时人已转移走了。看着呆站着的艾琳，克雷恩便问他：

"艾琳，那家伙到底……。"



"是我的敌人，除此以外什么也不是。"

"……。"

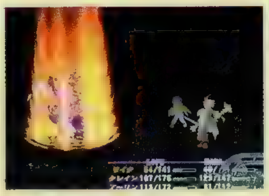
既然艾琳如此说，克雷恩也没有再追问下去的理由，回到据点继续商讨悠久大地的事吧。期间，当迪鲁萨斯听到克雷恩和莉塔提到玛娜世界和很多玛娜的说话，似乎忆起了什么，当莉塔和诺伦的再三追问，他便随便说曾听过在阿尼基亚洞窟充满了玛娜。虽然莉塔对此话有所怀疑，但克雷恩也忆起该处存在一扇打不开的门，说不定当中可找到什么线索。而余下的问题，就是如何才能开启那扇门，为了找寻线索，众人便决定前往最大的港口艾哥斯打听一下情报。

※在离开卡波克前先前往比奥娜的魔法屋，如果已把在格鲁加尔大要塞取得的"旧约・オレと爆弾"给比奥娜，那么便可以调合一些爆弹系道具，而其中的武器兼防具"ボムボムエーメル"务必调合3个或以上，装备此道具与否对是否能战胜阿尼基亚洞窟的首领有着的直接关系。

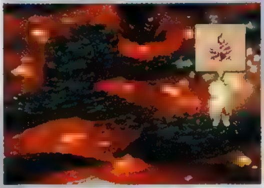
通过比奥娜魔法店处的妖精工房魔方阵，克雷恩一行人很快便来到艾哥斯，在此给他们再遇女幽灵柏美拉，从她口中得知她将会待在此一段时间。接着前往韦拉所经营的杂货屋，向她问及阿尼基亚洞窟的事情，但得到的答案却是她对该处毫无兴趣，不过由于她的妹妹比迪对此非常感兴趣的关系，所以建议克雷恩前去找她。韦拉的妹妹比迪在采石场经营矿石店，在艾哥斯往北走不远便可到达，来到采石场后马上前去找比迪，得知她果然去过洞窟。克雷恩把所有的事告诉比迪后，比迪便说，那洞窟以前是充满着玛娜，不过现在已变成一个很危险的地方，因为那里栖息着一头可怕的龙，更曾发生以少女当祭品奉祀的事。为了解开悠久大地的谜，克雷恩决心要前往那处，并希望比迪能给予他打开深处大门的钥匙。看着克雷恩如此坚定的决心，也就没有阻止了，把打开洞窟大门的道具"龙之间钥匙（龍の間のカギ）"给了克雷恩。

有了"龙之间钥匙"，便能解开阿尼基亚洞窟深处所隐藏的迷。进入阿尼基亚洞窟后先往记录营幕进发，然后在南面的大门前使用钥匙，大门应声打开。里面是一个跟外面灼热环境完全相反的冰封世界，而宁静的环境更仿如与界隔绝，而怕冷的诺伦也更因此感到不舒服。来到洞窟的下层，克雷恩一行发现一个巨大的冰雕，当中包裹着一头巨大的龙。正当众人四处进行调查时，诺伦发现包裹着龙的冰块有溶化的迹像，但一切已太晚，冰洞窟内出现了强烈震动，冰封着巨龙的冰块也破开了，克雷恩他们无可避免地要跟这巨龙一战。

BOSS　エルダーウィルム



本次要对付的是一头大火龙，它的物理攻击虽不算强劲，最可怕的是其全体攻击的火炎，其中包括连续攻击的火炎フラムフリッカー和造成强大伤害的テラフレイム。要取得胜利，首先必需解决火炎攻击的问题，增加火属性防御可令伤害减少。但如果在卡波克的比奥娜魔法店已调合出武器防具套装"ボムボムエーメル"，装备后便可大幅增加对火属性的防御力，火龙首领的火炎攻击对我方伤害很少，要战胜会变得简单很多，只要留意HP并不时进行回复便可。



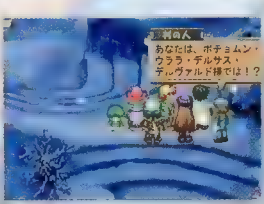
成功击倒巨龙后，克雷恩一行人发现原先冰封巨龙的位置出现一台奇怪的装置，但看来还无法起动。由于这里也找不到什么线索，迪鲁萨斯有些失望，然而莉塔认为还隐藏着什么，原因是他说谎时脸总是背向别人。受到众人怀疑的迪鲁萨斯终于忍不下去了，把隐藏的真相说了出来。原来在世界遥远的北面，存在着一个称为巴拉迪奥斯（パラディオス）的地方，那里是个充满着玛娜的场所，而且还有个迪拉妮莉村（デランネリ村），在村里流传着一个古老传说，一个有关通往玛娜世界通道的故事。迪鲁萨斯至今为止不肯说出真相，当中必定有什么难言之隐，不过只要到了那个村子，相信悠久大地和迪鲁萨斯的秘密都能一一解开吧。

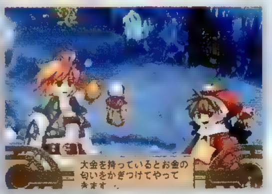
※离开洞窟折返时，由于现在已拥有"防护罩"的ACTION，当来到火山韦兰特巴斯时，使用防护罩往北走，可取得玛娜道具"ロットサイン"。

※前往迪拉妮莉村的途径有两个，分别是由卡波克往南走，到达普尼普尼神后继续往北走，最后再穿越格・鲁达游戏盘（カ・ルダーの游戏盘）便可。另一个途径则是进入尼鲁威亚悬崖，通过尼威亚之泉后往西面走。由于格・鲁达游戏盘的敌人变得非常强，如由该处去的话最好准备充足的回复药，以及使用武器调合先强化防具。如果希望简单地前往迪拉妮莉村的话，建议还是由尼鲁威亚悬崖去。

村长的试练

克雷恩把希望，全都放到北面的村落迪拉妮莉村。离开洞窟回艾哥斯稍作休息后，便北上前往尼鲁威亚悬崖，然后穿越尼威亚之泉后往西面走不远，来到一片雪地的三叉路前，这里就是迪鲁萨斯所提到的迪拉妮莉村。村子被厚厚的积雪笼罩着，这里居民并不算多，在宁静的环境中带着一点神秘色彩，而木玛娜的波波也感到这里的玛娜气息较强。面对如此美丽的环境，众人也不禁陶醉，唯独迪鲁萨斯一人显得不安，不断的催促众人离去。当克雷恩叫出迪鲁萨斯的名字时，一位居民突然走上前，更以一个奇怪的名字来称呼他，虽然迪鲁萨斯摆脱了居民，不过却引起莉塔的怀疑。接着，一位年轻貌美的少女经过，当看到迪鲁萨斯时竟直呼他为哥哥！本次是花斯（ファス）妹妹来相认，迪鲁萨斯再也无法继续隐瞒下去了，只好把所有的事情都说了出来，原来迪鲁萨斯的真正身份是这里村长的儿子，由于某种原因突然背井离乡离开了村子。既然迪鲁萨斯是村长儿子，那事情相信就好办多了，只要由迪鲁萨斯向村长说明来意便可，虽然他本人不太愿意，不过为了大局着想也只好硬着头皮去了。





村长的房间就是西面杂货屋内的小房间，进入杂货屋后再往左下方走便能到达。来到村长面前的迪鲁萨斯显得有点无地自容，两人对望了很长一段时间，房间的气氛变得非常沉重。首先开口的是迪鲁萨斯，他低声地向身为村长的父亲打招呼：

"你好。"

"到现在还有什么事？我们应该已断绝父子关系了啊。"

"只是有点事想问问你而已……。"

村长仍然是面目无表情，更背向迪鲁萨斯继续说："我没有什么可以告诉你的，你走吧。"

看到父亲对儿子那么冷淡，莉塔终于看不下去说“什么吗，对自己的孩子为什么要这么冷淡呢！”

“就是自己的儿子才会那样，试想被孩子背叛的心情吧……试想孩子擅自离开村子离家出走后家人的感受吧！”

“即使如此他也是自己的孩子，这是永远也无法改变的吧！？”

看到莉塔越说越激动，迪鲁萨斯马上制止道：“好了，莉塔。不要再说了，是我自己不好。”

“不过……不是很奇怪吗？……虽然是父子，但……”

莉塔始终不明白村长为何如此对待自己的儿子。最后还是由克雷恩亲自询问村长：“请告诉我们吧，我们一定要去悠久大地，无论如何也要去。”

“悠久大地……吗？”

“……”

村长考虑了一段时间，态度终于有点缓和，对迪鲁萨斯说：“……告诉你们也可以……不过有条件。去接受巴拉迪奥斯的试练吧！你如果能完成的话，我便把所有事情都告诉你吧。”

“什么……！”迪鲁萨斯的表情有些不自然。

“没错，就是当年你逃避的那个试练啊。”

迪鲁萨斯犹豫了一会后，向村长坚决地说：“……好，那就去吧！”

“场所就是格·鲁达游戏盘，把那里的宝物拿回来的话便承认你完成了试练。”

“……交给我吧，很快就会完成给你看！”

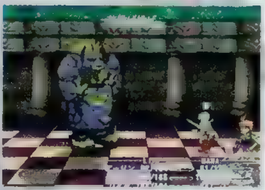
要取得悠久大地的情报，需要先完成村长提出的迪鲁萨斯试练。试练场所的格·鲁达游戏盘就在村的正西面，作好准备后众人便离开村子向目的地进发。

※在迪拉妮莉村的圣堂前，有机会遇到一名红衣的妖精商人巴托迪(パトッテ)，他所售卖的道具和武具较一般的店铺特别，尤其是售卖的武器更强力，有足够金钱建议买下来。不过要注意巴托迪的行纵不定，往后只要持有大量金钱时他会在其他的地方出现。

※离开村往西面走的途中，会经过一个被雪所覆盖的雪原，当中随了记录用的营幕外，还放了一个放有玛娜道具的箱子，从中可以取得玛娜道具“避雷针”。

格·鲁达游戏盘

离开村子往西走不远，一座屹立在道路分隔两地的巨大棋盘就在眼前，这里应该就是格·鲁达游戏盘吧。



进入后向游戏盘的上方爬，只见地上的构造跟国际象棋非常相似。而来到棋盘北面时，还发现一部分地面被黑色石块包围，当中除了放有红、白两种颜色的棋子外，还有4个不同位置的光圈。克雷恩调查前方的石像后，发现上面写着“格·鲁达，持着炎之宝玉来观赏”的字眼，经研究后终于发现所指的是炎玛娜，利用炎玛娜的破坏弹便能移动沉重的红、白棋子。只要把所有的白棋子推进光圈内，便能令石像产生反应，继而取得证明克服试练的道具“フレイムスフィア”。而推动棋子进入光圈的方法如下所示：

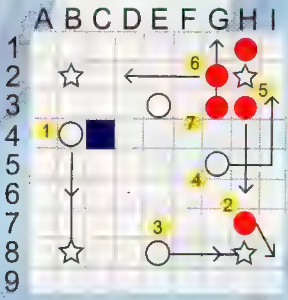
※格·鲁达游戏盘内的敌人强劲，尤其是那些巨人和神像更是难缠，这里建议多使用诺伦的变糖果技能“果子になれ～”，如此可不费呼灰之力把这些HP和防御力高的敌人瞬间消灭。

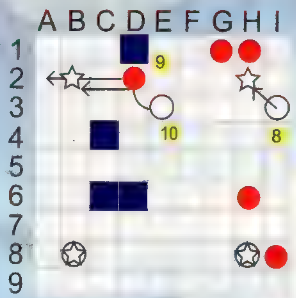
宝箱道具
青石
天使羽根
700G
※ブラウサイン

※棋子每次移动为：白棋子2格、红棋子3格，除可以向棋盘正面发射外，还可以向棋盘斜方向(画面的正)发射，如果把所有红棋子放入光圈内的场合，则诺伦会习得新的技能イリュージョン。

※在游戏盘的右方的下层放着一玛娜道具“ブラウサイン”，在离开前务必要取得。

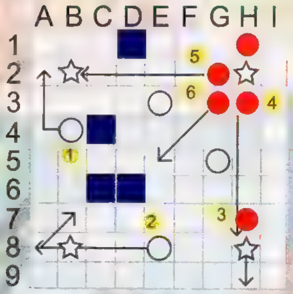
白色棋进入光圈

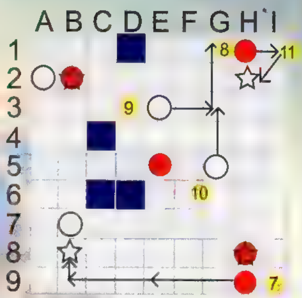




(1)白棋由(B4)→(B6)→(B8)
(2)红棋由(H7)→(I8)
(3)白棋由(E8)→(H8)
(4)白棋由(G5)→(I3)
(5)红棋由(H3)→(H6)
(6)红棋由(G2)→(D2)
(7)红棋由(G3)→(G1)
(8)白棋由(I3)→(H2)
(9)红棋由(D2)→(A2)
(10)白棋由(E3)→(D2)→(B2)

红色棋进入光圈



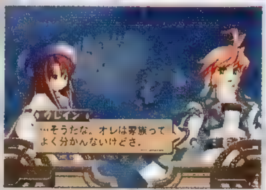


(1)白棋由(B4)→(A4)→(A2)
(2)白棋由(E8)→(C8)→(A8)→(B7)
(3)红棋由(H7)→(H9)
(4)红棋由(H3)→(H6)→(H8)
(5)红棋由(G2)→(D2)→(B2)
(6)红棋由(G3)→(E5)
(7)红棋由(H9)→(E9)→(B9)→(B8)
(8)红棋由(H1)→(I1)
(9)白棋由(E3)→(G3)→(G1)
(10)白棋由(G5)→(G3)→(G2)
(11)红棋由(I1)→(H2)

悠久大地

取得道具

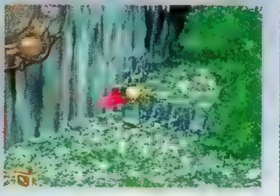
离开游戏盘回到迪拉妮莉村，迪鲁萨斯向村长展示了完成试练的证明。虽然这是众人合力才取得的道具，不过村长还是承认迪鲁萨斯通过了试练。与此同时，村长的态度也有了转变，脸上不但流露出高兴的神情，更说要为庆祝下任村长诞生而举行宴会，原本迪鲁萨斯所接受的，正是考验他能否胜任下界村长的试练，虽然他本人不认同此事，不过他跟父亲和好如初却是不争的事实。在宴会上，众人玩得非常尽兴，而其间莉塔问到克雷恩为何要救助自己的事，虽然克雷恩说并没有什么特别原因，不过莉塔似乎希望还有其他答案，克雷恩始终不明白少女心啊！

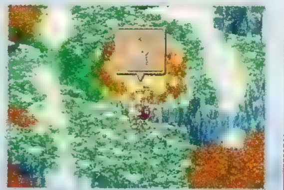


宴会结束，到第二天，是时候再找村长询问悠久大地的事。从村长处得知，确实存在一个通往玛娜世界的森林，不过至今为止去的人没有一个能平安回来。相传玛娜的世界由四大玛娜之力来统领，分别是火之玛娜奥鲁、岩之玛娜迪艾密亚、水之玛娜铃芙和空之玛娜斯露韦斯特，如不是持有这四种玛娜之力的人即使进去也不会有什么收获，而村长深信通过试练的克雷恩一行人一定能够平安回来。

※要成功穿越雾海之森前往悠久大地，必需先取得炎、岩、水、风四种玛娜，如果还有未取得的玛娜，那就要先回以前相应的迷宫。

在地图上追加了前往雾海之森的路，正如村长所说的，经过雾海之森就可以到达悠久之地。离开迪拉妮莉村往南走，不远处的森林就是雾海之森，当来到森林入口前的水池时，众人发现这里的气氛有点与众不同，说不定真的能前往玛娜的世界！取下附近的玛娜石后，克雷恩一行人便向前方的魔法方阵进发。在雾海之森里，往前走的路只有一条，因此不用害怕迷失方向，途中把所有的障碍物源素还元便可继续前进，这里的敌人较游戏盘处的敌人容易应付，相信不是什么困难的事。穿越森林后，众人来到一块较空旷的场所，这里所感应到的玛娜虽然比刚才森林入口更强，不过其中的玛娜之力却不太隐定，为了确认原因马上出外查看究竟





是什么原因。

经由雾海之森的出口往前走的路就只有一条，往前走克雷恩一行人终于来到神秘少女所提到的悠久大地。在悠久大地的附近，部分树木开始出现枯萎的状况，看来这里出现了玛娜衰弱的现象，而这就是克雷恩到达时所感觉到的东西。经过这片悠久之地，可以前往玛娜大地的另一侧，要成功穿越必需经过墙壁的小洞，图中箭头所示便是两段关键的路线，越过后再往北走便可。而这里的敌人，以使用毒爪的大鸟为主，所以最好一边前进一边调合解毒用的玛娜道具，用来避免中毒却无法及时恢复的情况出现。

取得道具
- 1840G
- 2500G
- 800G
- 黄色いマナ石
- 青いマナ石 x2
- うつろふ指轮(要飞行)

※在悠久之地上，除了放有一个玛娜道具「メテオール」外，还有一个暂时不能取得的宝箱，位置就是出口方向地图的南方，必须等待取得飞行 ACTION 后，才能再回来取得。

玛娜四长老

穿过悠久大地后，继续往地图的北面走，终于来到只在传说中出现的玛娜大地。在克雷恩眼前的，就是村长曾提过的玛娜四大长老，看到相隔多年再有人类来拜访，炎之长老先开口说：

"……呵，想不到竟还有人类的孩子能到访这片土地。"

"你们是……？"

土之长老回应克雷恩的问题："我们是玛娜之长，虽是这么说，但现在那股力量正在逐渐消失。"

"是因为玛娜之力不稳定吗？"

风之长老回应说："曾经是炼金术士繁荣的时代，也意味着那是玛娜的繁荣，我们借助炼金术士的力量，由炼金术士让我们得以活性化实现共存。"

"就像是花和蜜蜂的关系吗？"

迪鲁萨斯话后，水之长老继续说："可是光阴流逝，炼金术士的踪影从此消失，玛娜的活动变得沉静化，也开始影响到悠久大地。"

石之长老继续说："人类的孩子呀，你能来到这里，也就表示在追赶依利斯的脚步啊。"

克雷恩好奇的问道："那位依利斯……依利斯也来过这里吗？"

"她也曾经到访过此地，并得到我们的信赖。"

"……"

"一个称为库洛里斯玛布露(フローレスマーブル)的遗迹，放着一颗布拉尔玛席姆(ブライマルジェム)的石子。"

石之长老和风之长老话后，诺伦便说："库洛里斯玛布露……好像有谁也在寻找。"

"曾经赠予依利斯，以此作为我们之间相互信赖的凭证，依利斯为了把石子收藏好而建造了库洛里斯玛布露。"

"得到石子后再来到此地，到那时就会承认你的力量。"

火之长老和石之长老说完后，克雷恩点了点头，接着，水之长老便指出回到现世的道路，通过玛娜大地东面的转移之门，便能简单地转移回到人间。

※在玛娜大地上，有一位售卖稀有物品的火玛娜，不过所使用的货币不是普通的金钱，而是通过比奥娜魔法屋调合的魔石ペンデローク。如希望以最短时间购入所有道具，建议前往采石场和迪拉妮莉村，其中采石场可取得ペンデローク破片、迪拉妮莉村可取得ステンド草，通过不停的出入店铺可令素材无限出现，从而以最短时间收集魔石ペンデローク。

※在离开前跟水之长老谈话两次，可以从他处取得玛娜道具"エリクシール"，由于那是大量回复 LIFE 和 MANA 的重要道具，所以务必要取得。

某类武器附加效果一览

除了特殊组合以外的效果名称中也仍然存在"祝福の力"，"精灵石"等较难辨出的附加效果。此外除了武器调合以外，在店铺调合众调合出来的武器和存在较难辨出的附加效果。在这里就主要介绍较难辨出的附加效果。

名称	效果
祝福の力	LIFE 最大值 35，MANA 最大值 +35
武神の力	攻击力 35，LIFE 最大值 35
病を呼ぶ咒い	LIFE 最大值 −20，MANA 最大值 +25
精神を蚀む咒い	MANA 最大值 −20，LIFE 最大值 +25
圣なる力	每回合 LIFE、MANA 各回复 5
精灵石	魔法力 10
绝えず爆发中	每回合 LIFE 伤害 10
战いつつ食べる	每回合 LIFE、MANA、各回复 6
食べつつ战う	每回合 LIFE、MANA、各回复 10
重い	速度 −25，攻击力 +8
案外まずい	追加打击 10%
岩みたいに硬い	追加打击 15%
岩より硬い	追加打击 30%
狱辛	火属性追加攻击发生几率 80%

玛娜石调结晶化法则

玛娜精灵／人物	基本效果	克雷恩	莉塔	诺伦	迪鲁萨斯	艾琳	玛[illegible]
木玛娜　波波(ポポ)	LIFE 回复中 MANA 回复 中	源素还原 +7 — —	苍气弹 +3 みかわし +4 —	お果子になれ +4 ねむれ —+3 —	ファストショット +4 フレアショット +3 —	ソードアタック +3 ファストアタック +4 —	いやし +4 根性 +3 —
命玛娜　艾尔安(アイオン)	LIFE+Lv9 LIFE 回复 中	源素还原 +4 リビングアイテム +5 —	苍气弹 +3 ファストアタック +3 みかわし +3	ち～～ちゃくなれ +5 マジックシールド +4 —	暗の矢 +4 パワーショット +5 —	ソードアタック +3 マナブロウ +3 —	いやし +6 根性 +3 —
炎玛娜　奥鲁(ウル)	炎耐性 +Lv9 —	メイスアタック +4 パワーアイテム +3 —	クロウアタック +7 — —	ソーサルスタッフ +4 マジックレジスト +3 —	クロスボウ +4 パワーショット +3 —	ソードアタック +4 バーサク +3 —	ソードアタック +4 ブレイブ +3 —
空玛娜　斯露韦斯特(シルウェスト)	雷耐性 +Lv5 速度 +Lv3	ワイドアイテム +3 パスアイテム +4 —	とびげり +3 ファストアタック +4 —	てれきねしす +4 ねむれ —+3 —	ファストショット +4 フレアショット +3 —	ダブル +4 ソードアタック +3 —	ハルベルト +4 雷神 +3 —
水玛娜　铃芙(ニンフ)	冰耐性 +Lv9 —	ワイドアイテム +4 マジックレジスト +3 —	苍气弹 +3 みかわし +4 —	ねむれ —+4 マジックレジスト +3 —	ファストショット +3 精灵弹 +4 —	マナブロウ +4 バーサク +3 —	いやし +4 根性 +3 —
光玛娜　爱迪露(エイテル)	攻击力 +Lv3 魔法力 +Lv3	源素还原 +3 パワーアイテム +4 —	苍气弹 +7 — —	イリュージョン +4 お果子になれ +3 —	フレアショット +4 パワーショット +3 —	マナブロウ +3 ファストアタック +4 —	ハーケン +4 异界牵还 +3 —
暗玛娜　普露亚(ブルーア)	暗耐性 +Lv9 —	源素还原 +3 メイスアタック +4 —	苍气弹 +3 とびげり +4 —	ち～～ちゃくなれ +4 ねむれ —+3 —	暗の矢 +4 パワーショット +3 —	パラライズブロウ +4 マナブロウ +3 —	异界牵还 +4 いやし +3 —
岩玛娜　迪艾密亚(ディエメア)	LIFE+Lv6 防御力 +Lv3	メイスアタック +7 — —	メテオストライク +7 — —	ソーサルスタッフ +4 てれきねしす +3 —	パワーショット +3 反击 +4 —	ソードアタック +3 ブロッキング +4 —	ハーケン +4 根性 +3 —
力玛娜　古兰布多(グラブト)	攻击力 +Lv8 炎耐性 +Lv5	メイスアタック +7 パワーアイテム +5 —	クロウアタック +3 とびげり +4 —	ソーサルスタッフ +5 てれきねしす +3 —	精灵弹 +5 反击 +4 —	ソードアタック +4 ブロッキング +4 —	ハルベルト +4 根性 +3 —
雷玛娜　谢莉雅(ゼイリア)	雷耐性 +Lv9 速度 +Lv3	パスアイテム +4 マジックレジスト +5 —	クロウアタック +3 ファストアタック +6 —	マジックシールド +4 マジックレジスト +5 —	ファストショット +3 精灵弹 +4 パワーショット +3	パラライズブロウ +5 ダブル +4 —	ハーケン +4 雷神 +5 —
幽玛娜　芙莉(フレイ)	MANA+Lv6 —	源素还原 +3 リビングアイテム +3 パワーアイテム +3	苍气弹 +6 みかわし +3 —	お果子になれ +5 ち～～ちゃくなれ +4 —	暗の矢 +6 反击 +3 —	パラライズブロウ +4 マナブロウ +5 —	异界牵还 +5 いやし +4 —
圣玛娜　柏露迪亚(パルティア)	魔法大成功 Lv2 魔法力 +Lv5	源素还原 +4 パワーアイテム +5 —	苍气弹 +6 超ふっとばし +3 —	イリュージョン +6 マジックシールド +3 —	ファストショット +5 フレアショット +4 —	ダブル +5 バーサク +4 —	异界牵还 +3 ブレイブ +3 いやし +3
魔玛娜　法兰多丝(ファナトス)	攻击力 +Lv2 暗耐性 +Lv5	源素还原 +4 メイスアタック +6 —	クロウアタック +6 とびげり +3 —	ソーサルスタッフ +5 ち～～ちゃくなれ +4 —	クロスボウ +5 パワーショット +4 —	ソードアタック +4 パラライズブロウ +5 —	ソードアタック +6 根性 +3 —
时玛娜　拉波兰斯(ラプラス)	速度 +Lv5 魔法力 +Lv3	源素还原 +3 ワイドアイテム +3 パスアイテム +3	メテオストライク +6 ファストアタック +3 —	イリュージョン +4 ち～～ちゃくなれ +4 —	暗の矢 +4 反击 +5 —	ファストアタック +5 ブロッキング +4 —	ソードアタック +3 异界牵还 +3 根性 +3

下期续

DONKEY KONG COUNTRY 2™

大金刚王国2

全隐藏要素完美解析

●NINTENDO/RARE ●ACT●已发售●美版●1至4人玩
●自带记忆功能●4800日元●对应GBA专用通信对战线

故事简介

一日，踩着踏板归来的Funky邀请大金刚同去冲浪，但懒散的大金刚谢绝了他的好意。在他看来，作为一个明星，也是需要休息的，现在睡睡觉、晒晒太阳无疑是一个不错的选择。看他无所事事的样子，连我们的元老级猩猩Cranky也忍不住出来"教训"他一顿，当然这也仅仅是口头上的教训。显然，这次大金刚是乐观过头了，上次被打败的K．Rool这回带了一大帮人来"围剿"大金刚，平日疏于锻炼的大金刚三两下便被绑走了，留给迪迪和迪茜他们的仅仅是一张纸条：大金刚已被我们带走了，想救他的话，就把岛上所有香蕉乖乖奉上——K.Rool

系统解析

基本操作：

十字键	角色移动
A 键	跳跃；游泳
B 键	抓起；投掷；滚动；攻击；按住时还会有加速效果
L 键	切换同伴；从动物同伴身上跳下
R 键	举起同伴；放下同伴
Select 键	切换同伴
Start 键	游戏暂停；在大地图上按 Start 键可呼出菜单界面，此时按 A 键可储存游戏，在这里还可以查阅当前完成度、收集到的情报以及各类关卡的完成情况等。

实用技巧：

同伴合力	先按 A 键举起同伴，再按 B 键即可向前扔，还可以调整落脚点。
滚动跳跃	迪迪特有的技巧，在 DKC 1 中早已出现，想必大家应该很熟悉了吧。
旋转浮空	本作新增的技巧，也是迪茜特有的技巧，跳向空中后再按住 B 键，即可在一定时间内浮空。

角色比较：

迪迪的移动速度快，跳得也相对比较高，因此，对于喜欢追求速度的玩家，迪迪是不二的选择，也正因为如此，本作还新增了 Diddy Dash 模式，有兴趣的玩家不妨挑战一下；但相对而言，笔者更喜欢迪茜，她的一些技巧相对比较实用。不过如何取舍那就要看大家的喜好了。

动物同伴：

1．犀牛：无敌的犀牛又回来了！它基本上能搞定路上一切的障碍。技巧是超级冲撞——按住 R 键再松开。

2．剑鱼：剑鱼在本作再度登场，按 B 键即可向前冲刺，攻击敌人。技巧与犀牛相似——超级冲刺，同样是按住 R 键再松开。

3．鹦鹉：本作中出现了两种鹦鹉——绿色鹦鹉，比较常见，按 A 键可吐出果核攻击敌人；蓝色鹦鹉，仅出现在 Parrot Chute Panic 这一关，它能减缓角色的下落速度。

4．弹簧蛇：笔者最喜欢的动物之一，弹跳力无人能敌，技巧是超级跳跃——按住 R 键再松开。

5．蜘蛛：它吐出的网不仅可以攻击敌人，还可以织成平台使玩家能够爬到高处。吐网后再按 R 键就能使网凝结在空中，同时角度是可以控制的。

6．海豹：属非骑乘动物，它吐出的气流会让水结成冰。

7．照明鱼：也是属于非骑乘动物，有了它，我们就不用担心会在昏暗的水中迷失方向。

8．鸵鸟：在本作中沦为非骑乘动物，只能在 Cranky's Hut 的鸵鸟赛跑比赛中找到它，但可以通过收集散落在各个关卡中的金羽毛来提升它的能力。

隐藏世界：

从 World 2 到 World 6，每个世界都会碰到 Klubba's Kiosk，给绿色鳄鱼 15 块鳄鱼币就能进入隐藏世界——The Lost World。隐藏世界里的关卡难度会大大提高，要做好心理准备哦！

完成度详解：

就目前所知，游戏的最高完成度为 102%，要达成最高完成度，就必须收集齐 68 枚 DK 币。而鳄鱼币、金羽毛还有照相机的收集也全都是为 DK 币的收集服务的。游戏总计鳄鱼币 75 枚、金羽毛 40 个、照相机 40 个。

大金刚王国2
Text:bjyan Design:YUNA

研究始动

World 1 Gangplank Galleon（鳄鱼币*11 DK币*7 金羽毛*6 照相机*3 传送桶*5）

1—1 Pirate Panic

Bonus Area 1：从一处大裂缝跳下去，再一直往右走。

Bonus Area 2：骑上犀牛后，撞破香蕉箭头所指的墙。

DK币：从Bonus Area 2出来后，在右上方高处即可找到。
金羽毛：拿到字母K后，来到图1所示的地方，在正上方空中能找到它。
照相机（12/15）：可以在Bonus Area 1里找到。（前提是要先去Kong College拿到相册）
传送桶：就在本关第一个木桶平台的最上方。

1—2 Mainbrace Mayhem

Bonus Area 1：利用迪茜的浮空能力来到开始处右边香蕉箭头处。

Bonus Area 2：找到弹球后，把它塞进火炮里，再跳进去。

Bonus Area 3：利用迪茜的浮空能力来到火炮正上方的平台即可找到。

DK币：从Bonus Area 3出来后，往右走即可获得。
金羽毛：来到字母O所在的绳架后，跳到最左方的平台。
传送桶：就在开始处的下方，但需要一定的勇气！

1—3 Gangplank Galley

Bonus Area 1：就在开始处的正上方。

Bonus Area 2：拿到字母G后往右走，跳到最高处的木桶上即可找到。

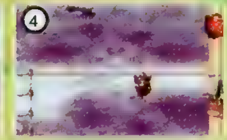
DK币：Bonus Area 1处右上方空中有个铁钩，利用浮空能力抓住它，再利用铁钩前进。
金羽毛：拿到字母N后，来到右边裂缝处，使用迪茜进入船缝左下方。
传送桶：就在开始处中间木桶的最上方。

1—4 Lockjaw's Locker

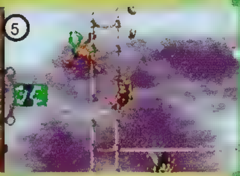
Bonus Area 1：骑上箭鱼后来到第2个DK桶的最上方，再朝右边的墙壁撞去。

DK币：关尾处会有一个动物不能进入的标志，就在标志左上方空中的平台上。
金羽毛：拿到字母O后往上游，当水位第一次下降时，往右边游即可发现。
照相机（4/15）：拿到字母G后，当水位下降时，来到图2所示的地方，穿过墙壁即可找到。
传送桶：等水位完全上涨后，一直沿左边顶层游过去，即可找到。

1—5 Topsail Trouble



Bonus Area 1：参见图3所示，跳到正上方的平台上即可找到。



Bonus Area 2：碰到星星桶后，来到图4所示的地方，上方空中有个隐藏铁钩，踩着蓝蜻蜓往前跳。

DK币：在终点右下方的平台上。
金羽毛：通过动物不能进入的标志后，来到图5所示的地方，羽毛就在右上方的平台上。
照相机（1/15）：爬上终点最左边的绳架，利用绳架左上方的两个隐藏铁钩跳到最上方的平台。
传送桶：在开始处的正下方。

Cranky's Hut

DK币：在鸵鸟赛跑比赛中获得第1名就能拿到这枚DK币。
金羽毛：进入后即可获得。

Funky's Flights Ⅱ

DK币：这是一个Mini小游戏，玩家要驾驶飞机，穿过星星圈，并尽量避开周围的子弹，到达终点。

Boss战1：Krow's Nest

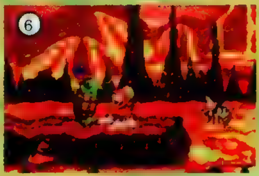
秃鹰！又见秃鹰！其实没什么好怕的，尽管拿起蛋蛋朝它扔，击中4次即可收工。

鳄鱼币：搞定Boss后即可获得。

World 2 Crocodile Cauldron（鳄鱼币*13 DK币*7 金羽毛*5 照相机*5 传送桶*5）

2—1 Hot-Head Hop

Bonus Area 1：字母O下方的宝箱里装有弹球，往前走能找到火炮。

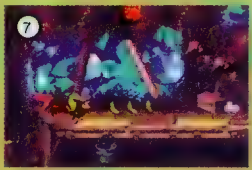


Bonus Area 2：拿到字母N后，来到图6所示的地方，利用蜘蛛网跳到上方空中即可找到。

Bonus Area 3：拿到字母G后，在路上很容易就能看到。

DK币：就在装有蜘蛛的箱子的正上方。
金羽毛：拿到字母K后往前走，在途中会碰到一个宝箱，羽毛就在里面。
照相机（1 /15）：如上图所示。
传送桶：在开始处洞穴入口的正上方。

.2—2 Kannon's Claim



Bonus Area 1：在开始处的右边，利用迪茜的浮空能力朝着香蕉箭头奔过去。

Bonus Area 2：碰到星星桶后，来到图7所示的地方，Bonus Area就在左上方空中。

Bonus Area 3：从终点处最左边的平台上滚下去即可进入。

DK币：进入Bonus Area 1后，朝右边浮空过去即可拿到。
金羽毛：在终点标靶的正上方。
照相机（3/15）：前往Bonus Area 3的途中即可寻得。
传送桶：来到上方第三个平台处（平台右边有2个TNT桶），利用迪茜的旋转浮空能力进入平台下方。

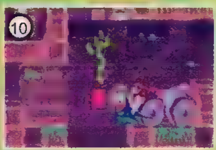
Funky's Flights Ⅱ

DK币：这次要驾驶飞机，护送宝箱安全抵达目的地。途中，可以补给能量和弹药，要多多利用水中的气泡补充氧气，碰到挡路的敌人坚决给予打击。

2—3 Lava Lagoon

Bonus Area 1：来到动物不能进入的标志处时，用木桶砸破右边的墙壁。

DK币8：参见图8所示，在左下方通道，能找到字母G；在右下方通道，朝着香蕉往前游，就能看到DK币。
金羽毛：从Bonus Area 1出来后，来到图9所示地方，穿过上方的墙壁。
照相机（4/15）：碰到星星桶后，来到图10所示的地方，沿着箭头所指的方向一直往上游再穿过墙壁。
传送桶：碰到海豹后，赶紧来到右边浅色大木箱平台处，传送桶就在木箱上方。



2—4 Red-Hot Ride

Bonus Area 1：骑着犀牛来到动物不能进入的标志处，然后撞破最左边的山坡。

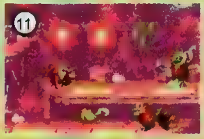
Bonus Area 2：星星桶的正下方有香蕉，利用热气球飘到香蕉下方。

DK币：就在字母N的正上方。
金羽毛：就在字母G的左边。
照相机（2/15）：就在星星桶下方平台的浅蓝色鳄鱼身上。
传送桶：就在本关第三股蒸汽的上方。

2—5 Squawk's Shaft

Bonus Area 1：参见图11所示，在平台上朝最右方往下跳。

Bonus Area 2：星星桶左边空中有个弹桶，利用同



伴合力跳进桶里，进入Bonus Area。

Bonus Area 3：参见图12所示，越过右边的鳄鱼，再朝香蕉箭头一直往上走就能找到。

DK币：前往Bonus Area 3的途中即可发现它。
金羽毛：参见第1图所示，先跳到左上方平台，再使用迪茜跳进上方的迪茜桶中。
照相机（1/15）：碰到第2群绿色鳄鱼（每群3只）时即可寻得。
传送桶：先来到开始处的右边，然后再使用迪茜的旋转浮空去香蕉币右边空中。
Cranky's Hut
DK币：在鸵鸟赛跑比赛中获得第1名就能拿到这枚DK币。

Boss战2：Kleever's Klin

本关的Boss是一把剑，它有两种攻击方式：火球攻击和利刃攻击。弹球是我们攻击的利器，击中BOSS后需要利用出现的铁钩避开它的攻击，打中6次即可干掉它。

鳄鱼币：搞定Boss后即可获得。

World 3 Krem Quay（鳄鱼币 *13 DK币 *8 金羽毛 *6 照相机 *5）

3—1 Barrel Bayou

Bonus Area 1：在星星桶的右边能找到火炮，火炮的右边有只扔木桶的鳄鱼，当它扔完三个木桶后就会朝左边跑。这时要跟着它往前走，当它再次停下时，就会扔出宝箱，里面就有弹球。

Bonus Area 2：拿到字母G后往前走即可寻得。

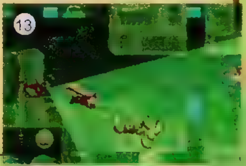
DK币：骑上犀牛来到动物不能进入的标志处。
金羽毛：跳进字母O右边的弹桶后，弹到右上方空中。
照相机（7/15）：踩中犀牛箱子左边水中的鳄鱼头。

3—2 Glimmer's Galleon

Bonus Area 1：从开始处往上游，沿着香蕉分布路线往前走。

Bonus Area 2：碰到星星桶后，在图13所示的地方，沿着香蕉箭头右下方的通道游下去，再顺着香蕉分布路线前进。

DK币：在Bonus Area 1处一直往右上方游，来到3字型处（由香蕉组成），再继续往右上方游。
金羽毛：拿到字母N后，来到一处有很多海星星的地方，羽毛就在上方某处的墙壁上。
照相机（14/15）：参见图14所示，穿过左边的墙壁，再往上方游即可寻得。
照相机（4/15）：碰到星星桶后，穿过图15所示的墙壁可获得无敌桶，赶紧往前游，在某只海星星的身上能找到它。



Funky's Flights II

DK币：这次需要先寻找失落的猩猩雕像碎片，然后按顺序把它们拼凑起来，再返回起点处。顺着箭头所指的方向能找到碎片，但同时还要严防附近的蓝蜻蜓把碎片偷走。

3—3 Krockhead Klamber

Bonus Area 1：来到动物不能进入标志处后，利用合力将同伴朝香蕉箭头所指的方向扔。

DK币：就在开始处最左边的宝箱里，只有好好利用同伴合力才能避开那些烦人的黄蜂。
金羽毛：就在第二个鳄鱼桶的上方。
照相机（3/15）：就在字母N右边第4只蓝蜻蜓身上。

Cranky's Hut

DK币：在鸵鸟赛跑比赛中获得第一名就能拿到。

3—4 Rattle Battle

Bonus Area 1：开始处上方有个弹桶，举起同伴朝上方扔过去。

Bonus Area 2：碰到第2个DK桶后，会来到一船缝处，船缝下方有颗香蕉，跳下去再往左边走。

Bonus Area 3：拿到字母N后，来到香蕉箭头处，利用弹簧蛇的超级跳跃能力朝箭头所指方向跳。

DK币：就在星星桶下方的船舱里头。只需从左边掉下去，然后在空中按A键即可进入里头。
金羽毛：就在字母N左上方空中。
照相机（2/15）：它就在字母G下方第三只绿色弹跳鳄鱼的身上。

3—5 Slime Climb

Bonus Area 1：碰到星星桶后，在一只鳄鱼炮手身后能找到无敌桶，赶紧利用它扎进水中，沿着香蕉分布路线前进。

Bonus Area 2：把路上找到的弹球扔进火炮里头即可进入。

DK币：从Bonus Area 2出来后，会碰到无敌桶，利用它潜入水中，DK币就在终点处的右下方。
金羽毛：过程同上，只是要朝所在平台桅杆的下方游过去。

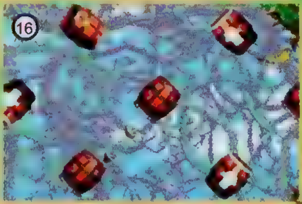
3—6 Bramble Blast

Bonus Area 1：在第四个弹桶区域里，尽量往左下角弹。

Bonus Area 2：从终点处左边狭窄的通道跳下去后，鹦鹉会抓住你，此时再朝右上角飞过去。

DK币：过程同上，不过我们要朝左上角飞过去。
金羽毛：拿到字母N后继续往前走，来到图16所示的弹桶区域，尽量往右上方弹即可寻得。

Boss战3：Kudgel's Kontest



本关的Boss是拿着大棒的鳄鱼。它的攻击方式有大棒槌、百贯落以及前冲跳跃这三样，其中后两样攻击都附带地震效果，因此最关键是不能被震晕。躲过三次攻击后，空中就会落下TNT桶，拿起它狠狠地朝大块头鳄鱼砸过去，击中6次后，即可打败它。

鳄鱼币：搞定Boss后即可获得。

World 4 Krazy Kremland（鳄鱼币 *12 DK币 *8 金羽毛 *6 照相机 *4）

4—1 Hornet Hole

Bonus Area 1：开始处上方有个铁钩，利用铁钩和墙壁上黏着的蜂蜜，来到最上方平台。

Bonus Area 2：就在Bonus Area 1下方的平台上。

Bonus Area 3：第二个DK桶左上方空中有个铁钩，利用它爬到上方平台，就能找到蜘蛛；拿到字母N后来到上方平台，再沿着平台右上方空中香蕉分布的路线前进，即可寻得。

DK币：字母N左边的通道有香蕉，从通道跳下去再往左边走，DK币就在左上方空中。
金羽毛：第二个DK桶右边空中有香蕉，使用迪茜朝香蕉处浮空过去，抓住铁钩往前爬。
照相机（7/15）：找到蜘蛛后往前走，会碰到一群刺猬，相机就在其中某只刺猬身上。

4—2 Target Terror

Bonus Area 1：碰到第一只扔木桶的小鳄鱼后往前走，在路上很容易就能找到它。

Bonus Area 2：紧紧跟住第二只扔木桶的小鳄鱼，沿着它的路线前进即可进入。

DK币：拿到字母N后往前走，会经过一个小木房，进入里面立即起跳便可获得。
金羽毛：就在第一个小木房里头。

4—3 Bramble Scramble

Bonus Area 1：沿着第一条竖藤爬上去时，会发现一个无敌桶，利用它从木板间的通道跳下去，再往右走即可寻得。

DK币：星星桶右边部分藤壁是可以通过的，变成蜘蛛后，来到图17所示地方，然后从左边藤壁穿过。
金羽毛：拿到字母N后往前走，会看到一红一黄两只蜂并排移动，羽毛就在黄蜂上方。
照相机（8/15）：开始处右边有一排香蕉，先从香蕉处跳下去，然后再朝右上方角落弹出去。

Funky's Flights II

DK币：这次我们要营救被围困猩猩们，并把它们带到起点处。雷达显示出我方人员位置时，要赶紧跑过去，不然它们就会被敌人拖走，救足6人即可完成任务。

4—4 Rickety Race

Bonus Area 1：在开始处利用同伴合力来到左上方的平台，然后再使用迪茜浮空到对面的平台。

DK币：要拿这枚DK币，就需要在竞速过程中超越10头小鳄鱼。（踩死它们也算）
金羽毛：就在字母G右边的小木房里头。

Cranky's Hut

DK币：在鸵鸟赛跑比赛中获得第一名就能拿到。

4—5 Mudhole Marsh

Bonus Area 1：拿到字母O后往前走，很容易就能找到。（字母O在宝箱里头）

Bonus Area 2：又见弹球！这回不用多说什么了吧！

DK币：它就在终点处的标靶上。最好不要把终点前面扔木桶的鳄鱼KO掉。
金羽毛：从Bonus Area 2出来后，会碰到一只扔木桶的鳄鱼，羽毛就在鳄鱼的旁边。
照相机（7/15）：字母N的右边有很多秃鹰，相机就在其中一头秃鹰的身上。

4—6 Rambi Rumble

Bonus Area 1：先朝字母O左边空中浮空过去，再利用铁钩和蜂蜜一直往上爬，即可寻得。

Bonus Area 2：终点处有一个动物不能进入的标志，要做的就是把标志左下方的墙壁撞开。

DK币：碰到星星桶后，来到图18所示的地方，此处能发现2个隐藏铁钩，利用它们就能拿到右边的DK币。
金羽毛：来到本关第2只蓝色小鳄鱼所在的平台上，使用迪茜朝右边浮空过去。
照相机（6/15）：就在字母O左边持双刀的小鳄鱼身上。

Boss战4：King Zing Sting

本关的Boss是只大黄蜂，弱点是尾部那根刺。首先要摸清它的飞行路线，攻击的最好时机就是当它至下而上飞行的时候，这样会比较好瞄准。当BOSS浑身发红时，就会发飚狂放刺，要小心避开哦！击中6次后，BOSS就会进入第二个形态，大块头成小块头，周围还有5只黄蜂为它“护法”。我们要先扫除障碍，摆平周围的黄蜂，再去攻击BOSS。击中4次后，它就只能跟我们说拜拜了！

鳄鱼币：搞定Boss后即可获得。

World 5 Gloomy Gulch（鳄鱼币×12 DK币×7 金羽毛×5 照相机×5）

5—1 Ghostly Grove

Bonus Area 1：拿到字母O后往前走，会碰到2只浅蓝色强壮的鳄鱼，第2只鳄鱼右边的墙壁可以砸破。

Bonus Area 2：拿到字母N后往前走，会看到空中一上一下两条鬼绳，赶紧爬上去！（字母N在宝箱里头）

DK币：就在字母O的正下方，可使用迪茜浮空进去。
金羽毛：从字母N右边的通道跳下去。
照相机（5/15）：就在开始处上方的鬼魂身上。

Cranky's Hut

DK币：在驼鸟赛跑比赛中获得第一名就能拿到这枚DK币。

5—2 Haunted Hall

Bonus Area 1：通过第二个鬼门后，选择上方的轨道，然后再往上跳。

Bonus Area 2：从Bonus Area 1出来后会自动进入Bonus Area 2。

Bonus Area 3：通过星星桶后面第二个鬼门后，选择下方的轨道。

DK币：它就藏在终点处左上方的通道里。
金羽毛：来到开始处右边，使用迪茜顺着下方的香蕉掉下去。
照相机（5/15）：从终点标靶处左边的通道进去。

5—3 Gusty Glade

Bonus Area 1：就在动物不能进入标志处左上方空中。

Bonus Area 2：又是弹球加火炮模式！碰到星星桶后，会找到一上一下两个宝箱，里面分别是弹球和字母N。

DK币：从Bonus Area 2出来后，来到图19所示的地方，使用迪茜朝右边浮空过去。
金羽毛：终点处右上方有个隐藏铁钩，利用它爬到山坡上去。
照相机（12/15）：越过开始处左边的山坡，它就在左上方空中。

5—4 Parrot Chute Panic

Bonus Area 1：抓住第三只蓝鹦鹉后，尽可能往左边移动。

Bonus Area 2：越过字母N左上方的两只黄蜂，然后一直往上爬。

DK币：使用迪茜从开始处右边浮空下去，然后尽可能往左边移动。
金羽毛：拿到字母N后往前走，来到图20所示的地方，然后尽可能朝左方移动。
照相机（3/15）：碰到星星桶后，在第2只蓝鹦鹉的下方能找到它。

Funky's Flights Ⅱ

DK币：这次我们要到海底捞收音机（？）。按顺序击中开关，使水位下降。

5—5 Web Woods

Bonus Area 1：拿到字母N后，来到图21所示的地方，等鳄鱼发射出慢速弹球时，利用蜘蛛织网追着弹球走，直至撞开香蕉箭头所指方向的墙壁。

Bonus Area 2：从Bonus Area 1出来后往前走，会看到一个香蕉箭头，吸引一颗弹球撞破箭头所指的墙壁。

DK币：就在终点处的标靶上。
金羽毛：从Bonus Area 1出来后，用蜘蛛织网来到悬崖下方。
照相机（1/15）：拿到字母K后往下方平台前进，会碰到一群老鼠，相机就在其中某只老鼠的身上。

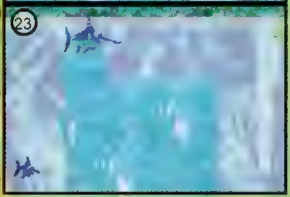
Boss战5：Kreepy Krow

阴魂不散的秃鹰又来了！要等它现身才能攻击。先避开小秃鹰鬼魂，然后踩死小秃鹰实体，这样才会出现木桶。每击中BOSS一次后，舞台就会向上移动，利用铁钩和绳梁向上爬时，要时刻注意上下左右空中落下的蛋。击中3次后，就能打败BOSS。

鳄鱼币：搞定Boss后即可获得。

World 6 K.Rool's Keep（鳄鱼币×12 DK币×5 金羽毛×5 照相机×8）

6—1 Artic Abyss



Bonus Area 1：当水位第一次上升时，赶紧往左上方游，会看到2个香蕉，朝香蕉左边的墙壁冲过去。

Bonus Area 2：拿到字母G后，来到图22所示的地方，穿过右下方的墙壁即可寻得。

DK币：碰到星星桶后，来到图23所示的地方，此时水位会迅速下降，赶紧往右上方游吧！（推荐使用超级冲刺）
金羽毛：就在字母G的右边。
照相机（14/15）：当水位第一次下降时往下方游，会看到一个DK桶，朝DK桶左边的墙壁穿过去。

Cranky's Hut

DK币：在驼鸟赛跑比赛中获得第一名就能拿到。
照相机（9/15）：要拜访过6个世界里的Cranky's Hut，"慰问"过Cranky。

6—2 Castle Crush

Bonus Area 1：变成犀牛后往前走，在版面某处的左上角能发现香蕉箭头，赶紧撞开箭头所指方向的墙壁。

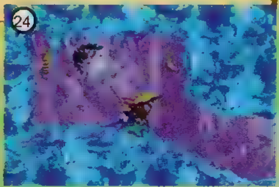
（犀牛桶就在第一只手持双刀小鳄鱼的身后）

Bonus Area 2：变成鹦鹉后，来到动物不能进入的标志处，可获得TNT桶，用它砸破香蕉箭头所指方向的墙壁。

（碰到星星桶后，在上方能找到一个DK桶，穿过DK桶左边的墙壁，就能找到鹦鹉桶）

DK币：变成鹦鹉后，抓紧时间往上飞。当你看到字母N时，赶紧朝下方移动，DK币就在字母N的下方。
金羽毛：从Bonus Area 2出来后，在右上方角落里能找到它。
照相机（6/15）：变成鹦鹉后，在上方第2只扔铁钩的鳄鱼身上能找到。

6—3 Clapper's Cavern



Bonus Area 1：开始处的上方有个铁钩，利用铁钩来到上方的平台。

Bonus Area 2：骑上剑鱼后，尽量往左边游，来到图24所示的地方，撞破香蕉右边的墙壁。

DK币：从Bonus Area 1出来后会发现字母K，利用同伴合力抓住字母K上方的铁钩再往前爬，即可找到。
金羽毛：拿到DK币后，使用迪茜落下平台，再朝右边的羽毛浮空过去。
照相机（4/15）：前往Bonus Area 2的途中就能找到它。
照相机（15/15）：字母N左上方空中有香蕉，跳到香蕉处可获得无敌桶，然后再朝左边水中跳下去往前游。

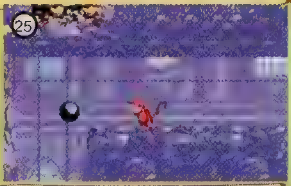
6—4 Windy Well

Bonus Area 1：拿到字母O后，来到上方的平台，从平台左边的通道落下，然后尽可能往左边移动。

Bonus Area 2：就在终点处下方的平台上。

DK币：拿到字母N后，来到上方的平台，平台右上角有3只黄蜂，DK币就在黄蜂的后面。
金羽毛：就在第1个DK桶的下方。

6—5 Chain Link Chamber



Bonus Area 1：又是弹球加火炮的模式！第2只扔铁钩鳄鱼的身后是火炮，第3只扔铁钩鳄鱼的身后有弹球。

Bonus Area 2：参见图25所示的地方，Bonus Area 2就在鳄鱼最左边的通道里头。

DK币：参见上图所示，从平台左方落下，然后尽量往右边移动，穿过墙壁后就能拿到字母N和DK币。
金羽毛：从Bonus Area 2出来后，抓住绳索继续往上爬，在左上角能找到它。
照相机（2/15）：沿着第1条长竖绳往上爬就能找到。

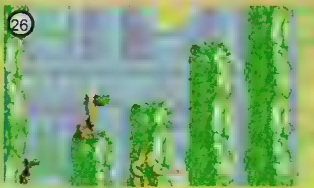
Funky's Flights Ⅱ

DK币：这次要救出5名猩猩。需要先用上下开关来调节水位，让堵住通道的木箱自动浮上来。

6—6 Toxic Tower

Bonus Area 1：变成蜘蛛后，在右上方会发现黄蜂，穿过黄蜂右边的墙壁，即可进入。

DK币：变成弹簧蛇后，来到图26所示的地方，



在最右边会找到1只黄蜂，DK 币就在黄蜂的右下方。
金羽毛：踩死头2只黄蜂后来到右上方平台，平台上方有香蕉，羽毛就在香蕉的上方。
照相机（15/15）：变成蜘蛛后，在左上方空中的黄蜂身上能找到它。

Bonus Bonanza

照相机（10/15）：搞定6个世界里头的全部问答题。

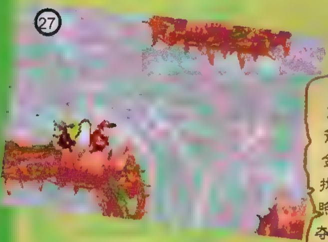
Boss 战 6：Stronghold Showdown

全新的 BOSS 登场了，要如何对付它呢？一开始，要先用弹球击破海盗剑，然后躲在两边用弹球砸它的头；击中2次后就要小心了，它的拳头会从上方落下，此时地面会震动，我们要先躲在平台中间，看准拳头落下的位置，伺机跳到拳头上去，再用弹球敲它脑袋；击中4次后，它就会吐出火球，不过对付方法照旧，最好是选择在地面火焰快要熄灭时再来攻击它，击中1次后即可打败它。
鳄鱼币：搞定 Boss 后即可获得。

World7 The Flying Krock（鳄鱼币 *2 DK 币 *17 金羽毛 *1 照相机 *4）

7—1 Screech's Sprint

27



Bonus Area 1：爬上长竖藤后，来到图27所示的地方，在右上角的平台上我们能找到弹球和火炮。

DK 币：变成鹦鹉和敌方竞速追逐时，朝第二个香蕉箭头的右上方飞进去。（香蕉箭头的方向是朝下的）
金羽毛：拿到DK 币后往前走，很容易就能找到它。
照相机（3/15）：在和敌方鹦鹉竞速追逐时夺得第一名，并且在1：20前到达终点线。

Funky's Flights Ⅱ

DK 币：又是在拼猩猩雕像，只是这次的雕像碎片更加隐蔽了。按住L键再按A键就能扔炸弹炸死那些蓝蜻蜓。
照相机（10/15）：玩转每个世界里头的 Funky 飞行游戏。

Kong College

DK 币*15：每集齐相册中的1页，就可换得1枚DK 币，整本相册共15页。（不局限于 World 7 里头的 Kong College）

照相机（9/15）：集齐39个照相机后去找它即可获得。（不局限于 World 7 里头的 Kong College）

Boss 战 7：K.Rool Duel

这次的K.Rool手持最新款式的喇叭枪，不过因为它的吸附力过强，一旦“不小心”把弹球吸进去，结果只能是——自爆。K.Rool有三种攻击模式，每击中3次后，攻击模式就会改变。第一种，就是发射出弹球（其中有些弹球还是带刺的）然后开足马力往前冲，只要看准时机跳起就能避开，等弹球上的刺消失后再用它们去帮K.Rool的喇叭枪“疏通疏通”。每次攻击命中后，要记得避开它随后发射出的弹球。第二种，这个可就厉害多了，它每次会连续发射出9颗弹球（共三类：水平弹球、跳跃弹球和旋转弹球），9颗弹球发射完，会相应发射出一个装有弹球的木桶。第三种，K.Rool会发射出各色彩云（蓝色，有冻结效果；红色，会降低速度；紫色，使角色丧失方向感），彩云发射完毕后，K.Rool会玩起“隐身术”，起初只需根据地上的灰尘即可摸清它的方位，最后我们就要根据所处的位置来判断，因为它总是出现在你的身旁。
鳄鱼币：搞定 Boss 后即可获得。
照相机（11/15）：大金刚一脚把K.Rool踢飞后就能获得。

隐藏世界研究

World 8 The Lost World（DK 币 *6 金羽毛 *5 照相机 *6）

Cranky's Hut

DK 币：在鸵鸟赛跑比赛中获得第一名就能拿到。
照相机（13/15）：在所有的鸵鸟赛跑比赛中都获得第一名。

2+：Jungle Jinx

Bonus Area 1：碰到星星桶后，越过左边的刺，来到悬崖处可找到字母0，在字母0的左边即可寻得。

28

金羽毛：碰到星星桶，来到图28所示的地方，羽毛就在下方的通道中。
照相机（8/15）：当碰到一群刺猬（共4头）时，使用迪茜从刺猬右边的通道跳下去，即可寻得。

3+：Black Ice Battle

Bonus Area 1：拿到字母N后往前走，从坡上掉下时尽量往右边移动，在某两个通道里头能分别找到弹球和火炮。
金羽毛：从DK桶右边坡上落下时，尽可能朝左边移动，它就在木桶敌人的后方。
照相机（2/15）：拿到羽毛后，来到一个有很多小平台的地方，相机就在蓝色木鳄鱼身上。（字母N在右下方）

4+：Klobber Karnage

Bonus Area 1：在终点处右上方有香蕉，利用弹桶弹到香蕉处即可进入。
金羽毛：就在终点处最右边里头。
照相机（5/15）：拿到字母N后往前走，它就在 TNT 桶身上。

5+：Fiety Furnace

Bonus Area 1：拿到字母G后，来到右边平台。进入上方十字桶后，沿着香蕉分布路线前进即可进入。
金羽毛：拿到字母K后往前走，很容易就能看到它。
照相机（6/15）：在字母G的下方能找到。

6+：Animal Antic

Bonus Area 1：来到蜘蛛关卡的末尾处后（这边有个箭号桶），织网爬到右上方的香蕉处即可寻得。
金羽毛：来到弹簧蛇关卡后，一直往左边前进就能找到它。
照相机（13/15）：它就在字母N左上方的角落里。

Boss 战 8：Krocodile Kore

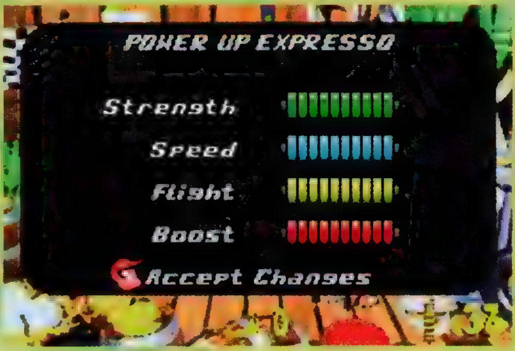
看样子，应该是还会有DKC3吧！

这次终于来到K.Rool最后的巢穴了，虽然这回它综合了各种攻击模式，不过相信有之前那一战的磨练，对付它是应该不在话下的，只要把握好K.Rool发射出的各类弹球和彩云的速度，很容易就能避开它的攻击，只消1击就能打败它。

恭喜你，你现在已经达到最高完成度——102%！

完成度最高102%

收集达成！金羽毛



●ATARI／REFLECTIONS●6月21日●RAC●1人玩●DVD-ROM
●320元人民币●对应XBOX LIVE

双机种对应完全攻略

继《GTA3》之后又一黑帮动作赛车劲作诞生！《DRIV3R》的故事讲述主角TANNER本是一位神勇干探，后来为瓦解黑帮组织，不惜生命去充当一位卧底司机，在MIAMI、NICE和ISTANBUL展开连场汽车追逐战！游戏的故事模式共有27个任务，请玩家在游戏中核对攻略来完成这些任务。

DRIV3R © 2003 Atari. All rights reserved. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari. All trademarks are the property of their respective owners. Created and developed by REFLECTIONS Interactive Limited, an Atari Studio. REFLECTIONS, the REFLECTIONS logo and the DRIVER logo are trademarks of REFLECTIONS Interactive Limited. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

【基本操作】※攻略内容以XBOX版操作为基础。

XBOX版

行走时：	
左摇杆／十字键	移动人物
右摇杆	移动视点
A	跳跃
B	填充子弹
X	动作键
Y	转换武器
R	拔枪／射击
L	蹲下
黑键	拔出／收回武器
BACK	切换主观／第三人称视点
START	打开选单
驾车时：	
左摇杆／十字键	移动行驶方向
右摇杆	移动视点
A	手动键（HAND BRAKE）
B	加速
X	动作键
Y	射击
R	油门
L	刹车／退后
黑键	车外视点
BACK	切换主观／第三人称视点
START	打开选单

PS2版

行走时：	
左摇杆／十字键	移动人物
右摇杆	移动视点
X	跳跃
○	填充子弹
□	转换武器
△	拔出／收回武器
R1	拔枪／射击
L1	动作键
L2	蹲下
SELECT	切换主观／第三人称视点
START	打开选单
驾车时：	
左摇杆／十字键	移动行驶方向
右摇杆	加减速
X	加速
□	刹车／退后
△	手动键（HAND BRAKE）
R1	射击
L1	动作键
R2	望向左
L2	望向右
R1＋L1	车外视点
SELECT	切换主观／第三人称视点
START	打开选单

【MIAMI篇】

任务1 Police HQ

开场画面，街头正上演着一幕激烈的警匪枪战。当一切平静后，画面回到5年前，当时主角TANNER仍然是一位警探。

主角在豪华住宅内收到警署通知，马上走出屋外，去车房按X键上车，然后驾车驶往警署，按START可用地图查看警署位置（绿点）。此时可熟悉驾车系统及了解路面情况，留意马路上的车是右上左下，这是游戏中的交通规则。

抵达警署后，按X键下车，进入警署会有警员指示TANNER进入练靶场，场内会不断出现纸板人，最后去到写着EXIT的门便算过关。由于任务1纯粹供玩家熟悉系统，所以练靶的成绩好坏对游戏发展没有影响。

任务2 Lead on Baccus

这关纯粹考验玩家的驾驶技术，一开始在警署门外，门前的马路旁边有一部警车，另有一部警车正飞快前进，该警车车顶有个红色箭头。玩家的任务就是第一时间坐上路旁的警车，然后尾随着红箭头警车前往案发现场，离开红箭头警车太远就会GAME OVER。最重要的是注意交通规则，千万不要撞向灯柱，也不要跟车太近，否则前面的警车转弯时，可能会来不及转弯。

任务3 The Siege

警队到达案发现场，所有警察都把守在正门前，TANNER应先绕到左边的停车场后门。后门会跑出两名匪徒，立即开枪解决他们。而停车场内另有两名匪徒，可从门外向内射杀他们，干掉4名匪徒后，还有1名匪徒驾上红车逃走，TANNER也需驾上另一汽车准备围追堵截。

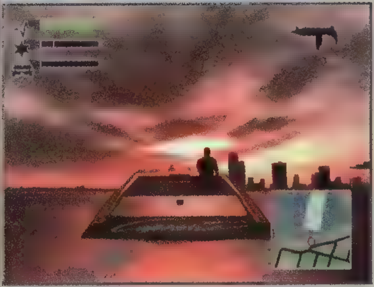
接下来就是一场汽车追逐战，TANNER要一直尾随着匪徒的车，但离车太远就会GAME OVER。尾随一段时间后，TANNER逼匪徒来到一条后巷，一枪干掉了他，最后发现该匪徒原来是黑帮组织的司机。

任务4 Rooftops

为揭开黑帮的阴谋，TANNER尝试以卧底身份，扮演黑帮组织司机潜入。首先驾车前往地图上指示的“GOLD COAST HOTEL”酒店，驶入酒店后门会看见红箭头，然后下车，经后楼梯进入酒店内的楼梯，不用进入酒店内，一直跑上天台，在天台有大量敌人等候着，尽可能利用墙壁掩护自己，以最低损伤消灭他们。天台上有条路通往另一天台，但沿途仍有敌人，跑到另一天台会发现回复药，然后进入酒店内部，乘升降机下到最底层的停车场，消灭附近的敌人后，去监视亭按X键启动机关使闸门打开，再走到指定的汽车旁边杀敌，最后乘该汽车逃往指定地点过关，但途中会有敌车追击，需要多加注意。

DRIV3R
Text：风之使者 Design：siulau

任务5 Impress Lomaz

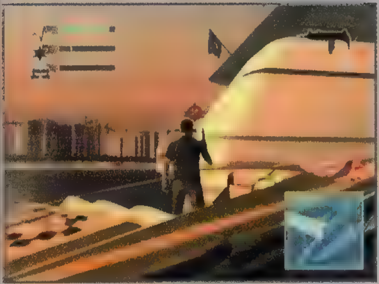


黑帮组织开始对TANNER感兴趣，并约了TANNER到某地点交涉。首先走出泳池，在岸边找到TANNER的私人快艇，同样按X键上了快艇，乘快艇横向过海，经过小河道来到指定地点，靠近码头按X键下船。

这里有两部车和几个人在等候着，原来他们就是约见TANNER的人，目的是考验TANNER的驾驶技术，一坐上白车就立即开始测试，画面上方会显示“1分30秒”的倒计时，TANNER要在限时内驶过所有CHECK POINT（画面显示红箭头的位置），大部分CHECK POINT都是汽油筒和小房子，最后一个CHECK POINT在高台上，需要以高速冲上斜坡飞上去。有一部分CHECK POINT的红箭头，从画面看上去好像在天桥上，但实际位置是在地面上，基本上除了最后一个CHECK POINT，其他全部都在地面上。

通过测试后，把车驶回岸边的停车场，然后换车，坐上金色车，依地图指示前往一间酒吧。将武器换为机关枪，进入酒吧后，画面上方会显示酒吧的“体力棒”，先解决3个人，再不断破坏周围的酒瓶，直至酒吧“体力棒”降至0便算过关。

任务6 Gator's Yacht



本次任务在海上进行，一开始会发现地图上有两个目的地，一个在小岛背后，另一个在海中心。先乘快艇去小岛背后的地点，在此发现一艘大游艇，将快艇驶近游艇时，游艇上会出现敌人，立即驶离游艇，从远距离位置射杀船上的敌人。然后经船尾的楼梯爬上船，从甲板的右边走廊走到船尾会发现一只快艇和一个黄键，按黄键把快艇放到海中，然后驾驶这艘快艇前往海中心的地点，那里是一间海上小屋。

乘这艘快艇前往海中心地点，会使敌人误以为主角是同伴，不会射击我方的快艇，玩家站在快艇上从远距离消灭屋外的敌人，接着进入小屋搜索，一进去要干掉两个敌人，并获得C4炸弹及2个回复药，再进入房间内部解决另外两个敌人，取得两个C4炸弹。

得到3个C4后，乘快艇返回大游艇，接近时又会出现另一批敌人，消灭他们后上船，要在3个不同位置装上C4。建议先进入右边的门，入内边杀人边前进，在途中有两个回复药，进入尽头的驾驶舱，在黄色位置按X键装上C4。回到甲板上，进入左边的门，发现一条楼梯通往船底，但船底有敌人埋伏着，应该以主观视点射杀下方1个敌人（第3人称视点不能向下射击），然后下到底层转向右，在黄色位置装上C4，左边就有回复药拿取。回到甲板上，经楼梯走到顶层的走廊，走廊途中有两个房间，第1个房间内有敌人，第2个房间内有2个回复药，走到尽头装好最后一个C4，画面上会出现30秒倒计时，立即离开游艇，并乘快艇撤离现场，不久游艇就会发生大爆炸！之后顺利过关。

任务7 Trapped

一场驾车逃走的关卡，开始时在商场内被警车追赶，商场内也有大量警员把守着，TANNER要作的第一件事就是逃出商场，商场中只有一条路可走，依照墙上的“EXIT箭头”指示便可离开商场，一出商场马上向左转驶上公路逃亡。

接着要前往地图指示的地点，但周围有不少警车（地图上以白光表示）巡逻，一旦遭遇警车就要逃走，正确方法是绕过没有警车的地方，在安全的情况下将同伴送抵目的地。

最后一步就是前往海岸的地点毁灭证据（汽车），驶向海岸途中会有敌车追赶，不用理他们，专心驶往海岸，最后冲上斜台，完成整个跳海动作后过关。

任务8 Dodge Island

本次TANNER要单独前往码头货仓与GATOR进行交易，首先乘车前往远离市区的码头货仓，到达货仓时会有人为你打开闸门，然后驶进闸门，下车进入红箭头指示的门。

交易后发现对方出难题，周围出现敌人扫射，立即上车飞出正前方的窗口，不久看见前方一个货柜落下挡住了去路，TANNER要下车步行，从货柜间穿插前进，幸好只有一条路可供前进，不用怕会迷路。走到某处发现一部黑色车，速速解决车上走出来的人（但尽量避免射中汽车），然后上车向外逃走，沿途会突然冲出货车、私家车拦路，请打起十二分的精神闪避。回到码头货仓闸门时，有一部黄色车不断逼过来，这时玩家要下车，尽快走到闸门前按黄键打开闸门，并坐上闸门前的银色车逃走。

沿着公路一直驶往大桥，到达时桥会升起，若TANNER一直以高速前进，便可直冲上正在升起的大桥，并借势飞到对岸；若赶不及冲上大桥，就要下车，进入监视亭消灭敌人，并按键使桥落下。通过大桥之后，逃往目的地便算过关。

任务9 Retribution

进入MIAMI篇最后一个任务，本次要干掉GATOR这位出尔反尔的首脑人物。一开始主角与GATOR在街上展开追逐战，GATOR车背后有一辆护卫车在保护着，玩家按住Y键可在车上连续开枪攻击，应不断地向护卫车开枪，尽快使它停下来，然后专心尾随着GATOR车，留意画面上显示着GATOR的体力，但实际上他现在是无敌的，因此无需浪费子弹攻击它。

跟踪了一段时间，GATOR逃进海边货仓，这时LOMAZ来支援主角，两人一起杀入货仓。接下来要在货仓旁边走边杀敌，LOMAZ只会帮TANNER消灭外围的敌人，在货仓内就要靠自己了。经过几个房间后，抵达一个小码头，画面上再次出现GATOR的体力显示，这时GATOR会乘快艇逃走，码头上有两个敌人把守着，不用理会敌人，要尽快跳上另一艘快艇追赶过去，被GATOR抛离就会GAME OVER。

同样，在快艇上的GATOR是无敌的，尾随他到达海中心小屋，先在远距离歼灭外围的3个敌人，然后入内杀敌并搜索，里面的两个房间各有1个敌人和回复药，打开最后一道门会出现GATOR的体力显示，从门内向外射杀GATOR过关。

【NICE篇】

任务10 Welcome to Nice

画面一转，TANNER等人来到法国的NICE市，收到来电得知CALITA身陷险境，于是马上前往指定地点拯救她。走出豪宅大门，看见一部白色车，驾车前往指定地点，当接近目的地时，画面上会出现CALITA的体力显示，代表敌人正开始攻击CALITA，此时TANNER要尽快赶到现场救人，否则CALITA就会被枪击致死。

抵达CALITA身处的广场，消灭场内多名敌人（不要射中CALITA），并与CALITA会合，她身旁有一个回复药。接下来跟着CALITA逃走，不断消灭沿途的敌人。

直至跑到一部有红箭头的黄色车，CALITA马上驾车逃走，主角就坐在车尾负责扫射敌人。这时会变成车尾的主观视点，并显示出车的“体力棒”，敌车会接二连三地追上来撞击，若汽车的“体力”降至0便会GAME OVER，TANNER需要扫射追上来的敌车，令他们失去追赶上来的机会，直至玩家的车逃回豪宅便算完成任务。

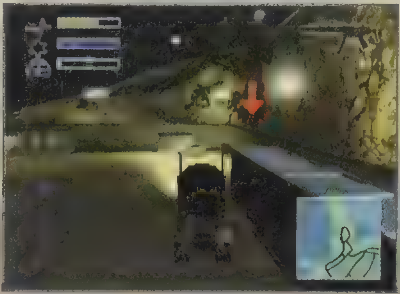
任务11 Smash & Run

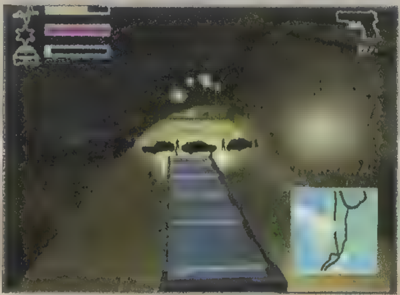
这关要进行连环偷车活动，而且时间紧迫，如何选取最佳偷车路线将成为关键点。从在山坡上驾驶着摩托车开始，留意旁边有一部大货车，它在地图上会以绿点显示，货车会一直行驶至远处山上的地点，画面中也会全程显示出货车与终点之间的剩余距离，TANNER要在货车抵达终点之前，去指定地点偷3部车，并将它们运上货车，难度很高。

首先沿斜坡行驶，在大十字路口向左转，不久后就到达第1个偷车地点，抛开摩托车，驾驶新车回到货车尾（不要等货车来，否则会赶不及偷其他车），在行驶中直接冲上货车内，这样便算成功盗取了1部车。接着马上跳下货车，沿街开枪杀人抢车，并赶往第2个偷车地点，位置在沿岸公路的大T字位，建议抢摩托车代步，因为摩托车够快够灵活，但驾驶技术差一点的话很容易车毁人亡。第3部车在一个展车室，要先用枪射破玻璃才可入内偷车，成功盗取3部车便算过关。通常都要失败多次才能通过这关，最重要的是记住货车行驶路线、3个偷车地点及熟练上货车的技巧。

任务12 18-wheeler

上一关玩完摩托车，本次要轮到玩货柜车。一开始已是深夜时分，经小路驶出公路，沿路前往海岸方角的货柜场。货柜场位于斜坡下，到达货柜场附近时，要从一条黑色斜路驶下去，看不见就下车找一找，然后踩最大油门冲破货柜场的铁网，入内马上向右转驶到货柜堆旁，下车躲在货柜堆后消灭敌人。





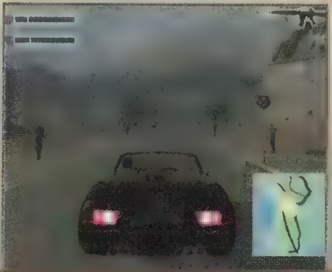
歼灭敌人后，爬上货柜旁的高台，操作起重机搬运货柜，按十字键移动起重机，按R来起或放下货柜，先搬开中央上层的货柜，再把中央下层的蓝色货柜搬到左下方的货柜台上，然后爬回地面，这时可在大货仓及小屋内取得回复药，小屋里并没有敌人。在货柜堆旁的仓库内有一部“拖头（货柜车头）”，驾驶拖头移到货柜台前，再轻轻退后使拖头和货柜连接起来，然后驶出货柜场，慢慢驶上斜坡后离开，货柜车的转弯角度很难掌握，可能一下子难以掌握。

离开货柜场后，要把货柜送到指定地点，途中会有警车挡路，玩家可直接将警车撞开，但货车难免会受损害，除了撞警车之外如果没有其他冲撞的话，应可安全抵达目的地。

任务13 Hijack

再次执行偷车行动，准确地说本次是抢车。开始时跟踪一部货车，不久看见另一部货车挡在路中心，TANNER要下车，在远距离消灭货车上的3个敌人，然后乘货车驶出大路，并追赶先前的货车。一直跟踪，货车会驶进一个大门口，先下车消灭门外的两个守卫，再从外向内射杀敌人，留意有1个敌人在门内左方的高台上，战斗时也不要误射中里面的黑色车。

歼灭敌人后，坐上黑车原路离开，向指定地点逃亡，途中会不断有敌车追赶，并有敌车群拦路，由于黑车有稍重一点损伤就会GAME OVER，因此不能够硬碰，必须不时下车对付敌人，清场后再上车逃亡。



推荐给玩家的
冒险游戏大作

DRIV3R

【NICE篇】

任务14 Arms Deal

乘着车从货柜码头开始，首先转右，经小路（地图上一条延伸出来的黑线）驶出公路，沿着公路前往指定地点。

指定地点是一个商场入口，抵达后下车进入商场，通过有“雪糕筒”拦路的通道，不久会遭遇敌人。消灭敌人后，发现室外有一部红箭头指着的车，但小心车的左边有3个敌人埋伏着。歼灭全部敌人后，坐上红箭头指示的车，直行通过窄巷向右转，便可回到公路上。

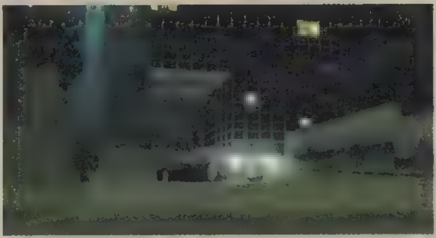
这时地图上出现指定地点，画面上也出现时间倒数及一条炸弹的“引爆槽”，玩家要在限时内驶到目的地，但途中会不断有敌车追截。此外，留意玩家的车尾有一个方形炸弹，汽车发生碰撞或受到攻击，炸弹的“引爆槽”都会减少，当炸弹的“引爆槽”降至零，汽车就会发生爆炸，立即任务失败。

任务15 Booby Trap

这关用“生死时速”来形容最适合不过，一开始TANNER和黑人同伴LOMAZ正驾车行驶，但车上装了一个炸弹，若车速太慢炸弹就会引爆，导致任务失败。首先玩家要保持车速在50mph（画面左上方显示mph值）以上行驶，沿公路前往指定地点，若途中慢过50mph，画面上的“引爆槽”就会加长，加满才会发生爆炸。由于并非一慢过50mph即爆，所以在转弯时可以稍稍减速，转弯后才加速至50mph以上使“引爆槽”消失。指定地点（沙滩）上有一辆车，接近时它会开始行驶，这时玩家要驶入沙滩，并把车身靠在目标车辆左边行驶，两车并排时会出现指示让玩家按键，依照指示完成操作后，LOMAZ便会跳上另一部车。

这里是CHECK POINT，之后不幸失败也会从这里重新开始。由于任务尚未完成，玩家要继续以50mph以上车速行驶，先冲上右边的公路，从最大的T字路口前进，一直驶到倒数第二个路口向右转，驶往指定地点（货仓），驶入货仓后会见一部指示有红箭头的大货车，勇敢地直冲向大货车，接近时要降低车速并跳车（车速太快便无法跳车了），成功跳车后便过关。

任务16 Calita in Trouble



本次要拯救被困的CALITA。画面显示着CALITA的体力棒，她的体力会随时间减少，体力降至零就会任务失败。留意地图上除了显示目的地（CALITA所在之处），还有一个绿点，绿点是一部货车，货车也会驶向目的地，如果它先到达目的地也会任务失败，所以一开始就应先驶上公路，并沿货车行驶的公路全速前进，然后用自车挡在货车前头，使货车停止前进，这时要下车射杀货车司机，便可阻止货车到达目的地的危机。

接着乘车前往指定地点，那里有红箭头显示，不过却有两个敌人把守着，此时还需要下车杀敌并走近目的地。

抵达目的地后，经旁边的楼梯上平台，先消灭平台上的敌人，再扫射平台左方在地面上的敌人，歼灭地面敌人后就通过CKECK POINT。接下来要驾车尾随FABIENNE的车，首先下楼梯上车，驶出公路追截FABIENNE，与FABIENNE距离太远就会任务失败，而且FABIENNE的行车路线是随机决定的，不能够记路线，非常考验玩家的临场驾驶技术。

任务 17 Rescue Dubois

同样从车上开始，首先驶出公路，前往地图所示的餐厅，不过在餐厅附近就要下车，因为餐厅门前布满了敌人。远距离消灭敌人后，射破餐厅的玻璃门，再击毙厅内酒吧台的两名敌人，酒吧台右边有回复药。走近酒吧台左边的门时，突然会有敌人破门而出，请小心应付，而在餐厅角落处也有回复药。进入左边的门，见人就杀、躲路就逃，不久会看到敌人驾车逃走，TANNER 和 LOMAZ 也上了一部黄色车追赶。接下来是一场汽车枪击战，一边尾随着敌车，一边开火攻击，注意敌车的逃走路线也是随机决定的啊！

任务 18 Hunted

一开始与DUBOIS在快艇上，驾驶快艇驶出河道，前往指定地点，途中只要小心碰到岩石、码头便可，问题应该不大。

抵达指定地点后（海边货仓），TANNER 等人被偷袭，只有 TANNER 能侥幸逃到货仓大闸门的另一边，但敌人却开始切割大闸门，TANNER要在大闸门被割开之前通过上层的桥逃离货仓，但桥中央有个大空隙，必须依靠“踏脚石”才能通过，制作“踏脚石”的方法很简单，首先坐上搬运车，驾驶搬运车从旁边插向货物，再按○键（PS2 版）便可将货物升起，然后控制搬运车行驶到空隙位，离开搬运车，爬上桥上，利用跳跃便可逃到货仓另一边，并拾回武器及回复药。驾驶搬运车的行动要快，但太快又会使货物掉下来，玩家要多加注意。

来到货仓另一边，门外有很多敌人把守着，逐一消灭后，乘车逃往指定地点（山顶的红箭头位置）过关，注意途中有大量敌车拦截，山顶上也不满了敌人，建议步行上山顶杀敌。

【ISTANBUL 篇】

任务 19 Surveillance

舞台转移到土耳其的伊斯坦布尔，首先要驾驶货车跟踪目标车辆，跟车太近就会任务失败，但也不可距离太远，画面上方的棒显示了安全距离，一直维持着绿色便可。

抵达目的地后，发现敌人首领进入了一幢建筑物，TANNER在绿点左边会发现一个楼梯，楼梯下有一道门，门后面有个背对着的敌人把守，这时要潜入建筑物的内部，途中惊动敌人会立即显示任务失败，所以在建筑物内只可用灭声枪，先跑上左边的楼梯，沿路走到顶层，跳到一个地洞中发现红箭头指示的地点。跳入红箭头指示的房间会发生事件，TANNER在偷听敌人对话时被发现，接着要上演一场大逃亡！逃离一个充满敌人的地盘，考验玩家的战斗技巧。

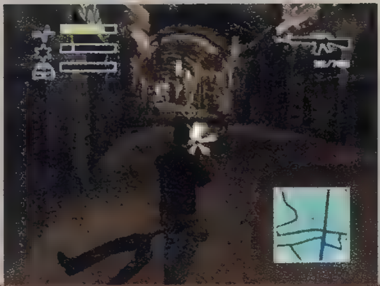
先射杀砸门的敌人，再冲到门外消灭所有埋伏着的敌人，然后闯进一个地盘，途中有很多敌人，也有不少回复药。由地盘天台一路杀到地面，地盘外也有大量敌人埋伏着，离开地盘后，驾车逃往酒店便算过关，途中只有少量敌车追截，因此回酒店的过程中没什么难度。

任务 20 Tanner Escapes

前半段玩家在货车车尾，货车会驶向大海的方向，同时会不断出现警车撞击货车，当货车的“耐久度”降至零就算任务失败，而对付警车只有一个方法，就是用最强力的榴弹炮攻击警车，正常可以一炮消灭一部车。

货车抵达目的地后，经过了 CHECK POINT。后半段在船上开始，TANNER 要逃回最远的酒店，地图上看似距离很远，途中又有无数警队阻截，不过实际上很容易过关，首先驾驶船沿海路前进，不用理会水上警队，直接沿海岸线逃往较近的指定地点码头，然后跳到水中，再爬上岸，马上抢车逃走，趁陆上警队未包围TANNER之前回到酒店过关。

任务 21 Another Lead



这关过程较短，也没有什么需要特别注意的攻略点。起初又是一场汽车追逐战，在火车维修站开始，一开始要追踪一部黑色车，距离太远就会任务失败，首先向左转冲上公路，然后紧随着黑色车行驶，而黑色车的逃走路线是随机决定的。

不久后，TANNER 追踪到火车站商场，但商场已成为敌人的巢穴，玩家要在商场内寻找目标人物（绿点），其实不用急于寻找目标，应先专心消灭敌人并取得回复药（商场内有不少）。最后发现目标人物后便过关。

任务 22 Alleyway

本次玩家控制另一位角色进行游戏，一开始身处停车场，有一辆车在眼前划过，要立即驾上前方的车从后面追赶，一上车先倒车并调头，再踩油门驶上公路追赶，追到狭窄的住宅区。不久会驶进一个布满敌人的掘头路，马上下车进入一座建筑物内，这里是CHECK POINT。

一进去就有两名敌人在招呼TANNER，这里也有一个回复药，小心门外有三个敌人，一个会直接走过来攻击，第二个从门外中央方向的远处狙击，第三个在最上层左方的远处狙击，建议蹲下瞄准击毙他。门外的左边尽头有一个回复药，但走近时要小心背后上层的狙击手；门外的右边是正确通道，走近右边的门会有敌人破门而出，接着一直杀回地面发现一部车，驾车撞开建筑物的门，前往并进入指定地点的建筑物便算过关，不过途中有不少敌车阻截。

任务 23 The Chase

笔者认为这是整个游戏最难玩的任务，一个追车任务，追遍九十九条街！幸好目标车辆的路线是固定，可熟记行车路线。前半段车程十分长，一开始CALITA的车逃走，玩家要第一时间调头，并踩油门全速追赶，不可浪费任何一秒。

驶入十字路口时，应驶入前方的右线，贴着CALITA的车尾行驶（不要贪心超车，否则……），驶到第二个路口前刹车转右上山，再转左驶入狭窄的半山住宅区，不断减速→转弯→加速，尽量紧贴CALITA的车尾，驶到山顶转左的弯角时，要事先按键减速，再转弯下斜坡，不减速转弯就极有可能撞上灯柱。

下斜坡后回到公路上，经过大十字路口之后，公路开始变窄，路上也有较多的车，不用心急，以中速闪避汽车，并要有信心再以高速前进，不久后CALITA的车有可能会驶入左边的树木区，玩家千万不要跟她进入，应保持在公路行驶，最后驶进左边的大桥。

驶上桥会发生事件，大桥突然升起，CALITA成功飞越到对岸，但汽车爆炸了，玩家却被拒于桥头以外，此时马上下车，走进左边的监视亭按键令桥降下来，再上车驶过大桥追赶CALITA。接近绿点时，CALITA会骑上摩托车逃走，TANNER也将骑上另一辆摩托车，这里是CHECK POINT。

下一步不仅要追赶CALITA，还要撞她的车，CALITA的主行车线都是固定的，经过几条大街后，CALITA会驶进左边的窄门，玩家要牢记预先减速转入窄门内，然后全速追着她的车尾，撞到她便算过关。若在大街上时占有优势，可尝试趁CALITA转入第一道窄门时，直冲过去撞她。

任务 24 Bomb Truck

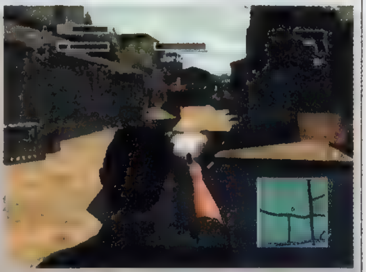
这关要对付一部大货车，驾车追着货车开枪攻击，限定要2分30秒内完成。虽然货车车速慢，但从车尾会不断向TANNER抛出炸药筒，炸药的破坏力极强，爆风又会影响TANNER的行车方向，应该怎么办呢？其实这部大货车有个漏洞，只要紧贴在货车车尾，炸药筒就伤不到TANNER，一开始就应尽快靠在车尾，不断乱枪扫射即可过关，没想到会这么轻松啊！

任务 25 Chase the Train

最后一关并不是太难，前半段要追火车，比火车早一步到达桥上（地图上火车轨的终点）便可完成。首先从月台驶入火车轨道，在追赶火车时，还要与火车保持距离，因为火车尾部会有一位枪手攻击TANNER，无需急着超过火车，应先跟着火车前进，直至驶入到图中左边是草地的位置，驶入草地时应踩下油门前进，小心避过少许障碍物后，越过火车头切入路轨，一直驶到目的地，这里是CHECK POINT。

在此驶入草地。

接着是一场大规模的市镇枪战，镇上有大量警察和黑帮，TANNER要与警察合力对抗黑帮，沿途有JONES及VAUBAN协助战斗，但如果他们其中一人战死就会任务失败，应把敌人逐一消灭，消灭完一群之后，再往前走又要对付另一群敌人，最重要的是保护JONES和VAUBAN（小心射中他们……）。来到有一排警车拦路的地方时，右边通路会跑出五个敌人，同时画面上出现JERICHO的体力棒，解决五个敌人后，逐步杀入右边通路，发现最终BOSS“JERICHO（红箭头指示的人）”，躲在杂物堆背后，远距离开枪便可轻松干掉他，笔者只用手枪都足以击倒他，其容易程度可想而知。



躲在杂物堆后射杀JERICHO。

结果在结局剧情中，TANNER放过了JERICHO，但回身时却被JERICHO一个“回马枪”射中要害，TANNER与JERICHO被送入医院急救，JERICHO的心跳停止，很快TANNER的心跳也停止了，医生只好尽最后的努力用心肺复苏器，复苏器压下的那一刻，画面中出现了制作人名单……到底TANNER最后是生是死，作为玩家的你觉得呢？

【爆机后追加隐藏要素】

- 每个城市增加3部隐藏车
- 每个城市增加10个杀害目标

完

● THQ ● FPS ●发售中● 1人玩 ● 260元● DVD-ROM
●对应硬盘记忆／记忆卡／XBOX LIVE ● http://www.riddickgame.com/

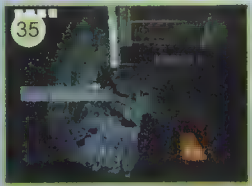
超世纪战警
Text:电玩太郎 Design: MW

"The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. "The Chronicles of Riddick" TM & © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. The Starbreeze Engine Technology © 2002 2004 Starbreeze AB. All rights reserved.

1）从背后将JOHN勒死，然后转身走到LAMBERT打开的渠盖前跳下。
2）在地下机房打倒维修人员取得“SECURITY CARD”开门。
3）从黑暗的通道蹲着走到守卫身后并将他勒死，然后再把尸体拖到暗处。
4）爬上右边通道的铁箱跳起抓住梯子，爬到中段会有守卫出来巡逻，看准机会跳下去把他压死。
5）再爬上梯子往对面的通风管舱门前进，另一边有回复体力的仪器，但要捡起地上的药瓶才能使用。
6）沿路前进打倒守卫获得没有子弹的“散弹枪(SHOTGUN)”，接着经铁箱来到二楼的通道往左走。
7）乘电梯到上层会有守卫，蹲下绕到后面将他勒死就能取得散弹枪弹药。
8）沿铁梯爬下，用枪射碎水渠盖的锁，打倒里面五名守卫沿路走到光亮处，发现原来是在作梦。
9）从自己的A34监房离开与BARBER谈话得知MATTSON在找自己（注意：在此区域不能手持武器）。
10）往右沿路走到天井，在左边找MATTSON谈话后去他的监房。
11）在A40监房与两名囚犯搏斗，杀掉他们后再到天井找MATTSON。
12）MATTSON叫你回自己的监房。
13）与天井的HALEY谈话答应对方打倒RUST。
14）回到自己的A34监房会发生事件。
15）与BARBER谈话后去A37监房与WAMAN谈话。
16）进入A38监房杀掉MALINA。完成任务后找WAMAN会得到香烟。
17）在进来大闸门前与SHABBY谈话可得到“密码(SECRET CODE)”。
18）通过天井来到另一边的A11-30地区，由于那里可以拿武器，监仓内所有囚犯都是敌人。A28监房有回复仪器。
19）在尽头找到RUST，装备KNUCKLESDUSTER会使战斗变得容易。
20）在返回自己监房途中会遇到守卫巡逻，只要不装备武器就没有问题。在天井与HALEY谈话可得到情报。
21）回到自己所处区域找闸门旁的警卫BULDER谈话，他会为你开大门。

22）打倒医疗室的两名警卫后，从持枪那名警卫处得到“保安密码(SECURITY CODE)”，打开左边房间得到武器“手术刀(SCALPEL)”，那里也有回复仪器。
23）经另一边门前进会立即碰上守卫，打倒后可在途中发现增加体力最大值的装置。
24）爬铁梯沿路前进可打开旁边的舱盖(SERVICE HATCH)继续走，沿途要避开走廊守卫的耳目。
25）监狱发生暴动，继续沿路绕道至刚才经过的走廊并将守卫解决。走廊尽头右边黑暗处有通道，会发现那里有了望台，等射灯移开后把那里的守卫干掉可得到“保安密码”，得手后不要忘记处理尸体。
26）进入了望台对面的门，打倒另一名守卫后走到“主机(MAIN FRAME)”二楼。经右边尽头的栏杆跳到对面下方的铁箱，并杀掉那里的人，调查电脑便取得许可，这样就能使用守卫的枪械，在角落能够找到“机关枪(ASSAULT RIFLE)”。

27）这时房间唯一的门会打开，并有多名守卫出现。打倒他们可得到新武器“手枪(GUN)”。
28）继续前进时会有守卫从对面投来手榴弹，避开后发现那里有回复仪器。经刚才炸开的洞进入仓库。
29）收拾掉仓库的守卫会获得“散弹枪”，调查“电箱(SERVICE PANEL)”关掉上层的抽气扇后，便可通过铁箱进入抽气扇管道。
30）在管道下有多名守卫，破坏铁丝网跳下通道，来到左边会看到回复仪器，不过房间上层有守卫。
31）房间左边通道藏着人，收拾掉他便可开启旁边的通气管道。里面喷着热气，要先把左边的绞盘关上。而前方会有两名守卫投手榴弹，必须摸黑将对方杀掉。
32）沿手榴弹炸开的墙壁前进，沿路走又有回复仪器。接着会来到一个较大的仓库，左、中、右铁箱后各有一名守卫。
33）打倒所有守卫后会有机甲兵乘对面角落的升降机下来，虽然理论上能收拾他，但却很冒险。建议避开对方攻击尽快拣起弹药后，跑到升降机按开关回到上层。
34）来到上层先到右边第二个路口拧开绞盘，该处也有回复仪器。然后到第一个路口会看见一名囚犯被射杀。这时回到监房中，要对付那里的守卫及设在墙上的机关枪。
35）收拾守卫后前进，到尽头发现闸门锁着，于是返回。在另一边大门干掉敌人后得到“通话器(RADIO TRANSMITTER)”，便扮作守卫表示已完成镇压任务。



36）再沿右路前进，收拾新来的士兵后来到刚才的门，然后剧情发展玩家进入地下室。
37）地下室往右走会遇到大量尸人；不要恋战因为他们杀之不尽。接下来需要进入一个迷宫，以下是最快路线：由掉下地点开始，往右到转角向左前进，沿路先走到下一层，在叉路往右，然后左转一直走到尽头会找到一个“绞盘(VALVE)”。
38）得手后往回走，先右转，在漏出蓝萤光液体桶的叉路右转，然后一直往前走。回到上层后沿路前进，走到一处有蓝萤光液的洞口处跳下去。跳下后随即有能够回到上层的楼梯，沿路走到尽头左转会见到地上有照明弹，调查那里可装上绞盘打开闸门。

39）继续前进会看见另一枚照明弹，之后沿照明弹指示便可摆脱那些尸人，找到来接应的POPE JOE。
40）随POPE JOE来到一个房间，那里有回复仪器及无限照明弹（一次最多只能带12枚），对方要求你再到下层取回“音乐箱(VOICEOX)”。
41）乘升降机回下层，往左边前进，这里非常黑暗，必须使用照明弹。而且有大量（无限）尸人出现。沿路按照左、右、左的顺序到一个较大的空间，会见到闪亮的“音乐箱”，得手后原路返回升降机。
42）回到上层找POPE JOE，对方会为你治疗左手的伤，同时会获得“夜视”能力（点击右摇杆）。
43）经过通风管道来到下水道，这里的尸人数量有限，途中可拾到“香烟#28”。在尽头爬上铁梯可到达守卫居住区的浴室，那里有人巡逻。在更衣室的储物柜可找到一套“制服(CIVIL GUARD CLOTHES)”。

44）穿上制服后只要不从正面攻击对方便不会被识破，利用这点从后面勒死敌人收集武器及弹药。
45）经更衣室左边通道进入居住区，经过一楼左边的路一直走会到达一处通过视网膜识别开启的门，尝试失败后经左边通道的门前进。
46）接下来要找守卫ABBOTT。走到一处较广阔的地方，发现那里守卫众多，所以最好别硬拼，在左边乘升降机到上层。
47）沿左路一直前进，所有叉路都左转，到尽头会在地上拣到“来福枪箱(RIFLE-CASE)”。
48）箱子旁边就是ABBOTT的居室，按门铃选第三个答案对方会开门，进去将对方射倒有事件发生。

49）玩家会被移送到矿场，在此处使用暴力会马上被击毙。移送仓被打开后，往右走进入大型升降机。
50）离开升降机后与RAEL谈话可获得情报。沿路走到TOWER 17与DOGBONE谈话，得知要去矿坑有两个方法，一是在RING FIGHT成为王者，二是找TWOTONGUE购买毒品。
51）和CENTURION谈话可参加RING FIGHT。
52）去TOWER 17另一边的大门与HARMAN谈话，然后再找CEN-TURION谈话便展开战斗。RING FIGHT规则是不可走出圈外，出圈或战死便算失败。（付给这里守卫10元可进房间用回复仪器补充体力）
53）击倒HARMAN后再找CENTURION，付他5元找第二名对手BAASIM。经大门沿路走有多扇大门，通过黄色门进入休憩区(RECREATION AREA)。
54）在休憩区A区可以在CRICKET那里买到武器。
55）在休憩区B区找到BAASIM。
56）在休憩区C区答应为GULAG找寻RED TUBE。答应THE NURSE在BINKS的饭里下毒。
57）去休憩区D区找TWOTONGUE，答应帮他找注射器(INJECTOR)和打倒BASSIM。
58）去FEED WARD的食堂，途中会碰到HARMAN同伴，打倒他会获得“毒药(POISON)”（注意不能被监察枪发现）。
59）等候CRICKET的同伴ASIF出现，尾随来到食堂看到他打开左边墙的暗格。
60）从暗格取得注射器、钱和RED TUBE。
61）在食堂左边BINKS的饭里下毒。
62）回TOWER 17找CENTURION谈话，在RING FIGHT打倒BAASIM。
63）再次找到TWOTONGUE，向他购买“毒品(DRUGS)”。

64）到休憩区A区两名守卫面前，会被对方搜身发现毒品，之后会被带到特别地区发生事件。
65）杀掉ABBOTT得到“警棍(CLUB)”和“ABBOTT'S CARD”。
66）沿路会发现第二部增加体力最大值的仪器。回到FEED WARD前往休憩区，经D区另一边的门进入“WORK PASS”。
67）进入右边的“能量管制室(POWER CONTRAL)”，打倒敌人后可取得“开舱盖工具(VENT TOOL)”。
68）右边有回复仪器，经左边的通风管前进来到升降机顶部，乘升降机到达下层矿坑的入口(MINE ENTRANCE)。
69）升降机停定后在机顶附近打开舱盖爬进通风管，往左走到到另一通道，在那里打开天花板的舱盖爬进另一通风管中。

70）在通风管出口从后面将守卫推进大抽气扇中，并关掉“SERVICE PANEL”的电源，然后从抽气扇跳下。

71）在保安检查站（SECURITY CHECK POINT），先蹲下走到左边的铁箱后勒死一名守卫，然后等其余的守卫察看尸体时，走到右边利用铁箱来到上层再下楼梯。

72）沿路走到上层矿坑，从窗口跳下勒死守卫后上楼梯到二楼。

73）在二楼与MOSELY谈话，到隔壁打倒守卫取得“SECURITY CARD”后打开MOSELY身后的门。

74）到矿物运送装置乘升降机到下层，付50元给ARMADARO购买武器“电枪（TRANQ-GUN）”（被击中者会被电晕，但必须再补上一击才能干掉）。

75）前往矿坑核心收拾通道上的守卫及维修技工，然后调查叉式起重车旁的“SERVICE PANEL”解除自动防御系统。

76）沿路走到采矿场，在右边货柜的后面找到JAGGER VALANCE，对方要求玩家去封锁区取物品。

77）避过装甲兵来到采矿场深处的封锁区，要蹲下爬进去再爬过铁箱才能到达深处，在那里找到“JAGGER' S PACKAGE”。

78）把东西交给JAGGER，被告知要到TOWER 19找JUPITER取“炸弹（BOMB）”。

79）回到刚才解除自动防御系统的地区，可乘那里的升降机到上层矿坑，电晕两名守卫后经大门回到保安检查站。

80）不理会保安检查站的守卫直冲到矿坑入口，乘升降机回上层后爬铁梯到顶部，经来时的通风管回到能量管制室，对面有新守卫，可从他来的门前进。

81）打开舱盖进入通风管，沿路到达FEED WARD的二楼。

82）经左边通道走打开另一舱盖进通风管内，里面有文字指示前方就是TOWER 19。

83）打倒敌人后取得“WHITE SECURITY CARD”，然后调查电脑，里面也有回复仪器。

84）由唯一出口离开电脑室会见到JUPITER，谈话后得到炸弹。这时会响起警报，接着有警卫出现并将JUPITER射杀。这时会看见前方有个人囚室降下，赶紧跟着跳下去。

85）到了下个目的地后，沿个人囚室下的通道爬入地下道。

86）在得到电枪的地方爬铁梯到上层，经那里的铁梯再往上爬便可经过通风管来到隔壁。

87）收拾守卫后到隔壁升降机爬铁梯到上层，再经那里的通风管到走廊另一边的控制站。

88）打倒里面的守卫与技工可获得“RED SECURITY CARD”，然后调查控制站A（CONTRIL STA-TION A）的电脑。

89）回到下层利用保安卡沿路开启所有闸门，注意在通道中会有感应器，必须使用夜视才能看见。

90）进入通道另一扇门来到控制站B的通道，发现那里的铁路管制电脑没有能源。

91）经控制站B旁的门，到达另一条铁路后由那里的通道往下爬开启电源。

92）回控制站B令电脑重新连线。

93）再到刚才的铁路等候个人囚室出现并跳到囚室顶部往下降。

94）被红外线扫中后囚室会停下，往前跳到凸出物上并爬进通风管。

95）回到矿坑核心，再次进入封锁区安置好炸弹后离开，会有事件发生。

96）打倒守卫后离开升降机会发生事件，然后从大怪兽爬上来的洞跳下去。

97）拣到散弹枪和两个“手榴弹（GRENADE）”，然后会遇见大怪兽，可用手榴弹干掉它。

98）沿路前进每隔一段时间就会出现怪虫，经左边倾斜的通道往上爬到高处（注意爬上去时别被怪虫击中）。

99）从铁箱跳上去来到另一边的保安闸门前（SECURITY GATE），左边的门锁着，只能先进右边。

100）沿路走到尽头在铁箱上取得“开舱盖工具（VENT TOOL）”，然后开启上方舱盖爬进通风管。

101）经通风管到达另一边，先调查电闸令这里回复照明，然后由矮通道爬到另一边，会发现没有电源的大型电钻。

102）由大型电钻后面的通道来到断桥，在地上能找到“工具室锁匙（TOOLROOM KEY）”。

103）在有灯光的高台跳起可抓到钢索，然后爬到断桥另一边降下。

104）回到刚才曾到过的地方，再次前往保安闸门，使用“工具室锁匙”。

105）前进途中有回复仪器，在充电装置房间开启“电箱”。

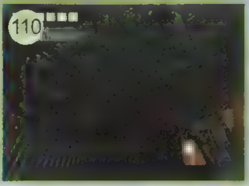
106）从走廊来到尽头房间取得大量装备、“PROTOTYPE RIFLE”及“电池（POWER CELL）”。

107）回到充电装置房间为电池充电。

108）再到之前的巨型电钻房间，把电池放入电钻后启动，利用它破坏前方的闸门（隔壁的大怪兽可不用理会）。

109）沿路走进通风管来到岩壁前，跳起会抓着天梯爬到另一边的通风管。

110）离开通风管进入走廊，进右边的门，在尽头右边有升降机，打开活板门爬上机顶。



111）关掉升降机顶的电源令升降机掉到下层。

112）来到大仓库先等装甲兵收拾掉大怪兽，然后不理会装甲兵直接跑到左边有青色灯光的门，那里有回复仪器。

113）沿路前进，途中的装甲兵可直接从后面走过而不会被发现。

114）进入装卸区（LOADING DOCKS），尽快走到左边乘升降机。

115）乘另一部升降机下降，可到装卸区对面。乘大型货运升降机往上层进发。

116）升降机停下后不理会装甲兵及守卫，直接跑进唯一的门里。

117）经过一个有三名守卫的房间，那里有最后一部增加体力最大值的仪器。

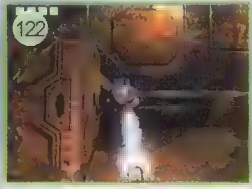
118）到另一部大型货运升降机前，必须收拾那里共四名守卫才能乘坐升降机。

119）到上层后不理会装甲兵，直接从右边绕到后面的走廊去。

120）在大房间里有回复仪器，两边各有一个开关（DOOR BUTTON），只需按不在回复仪器旁的那个（另一个开门后会出现装甲兵）。

121）到达燃料运输区（FUEL TRANSPORT）会遇上重型机器人（HEAVY-GUARD），必须通过击落上空燃料筒才能将它炸死。

122）停机坪有两名装甲兵和三名守卫，必须全部收拾了才能登上飞机（手榴弹加散弹枪收拾一个，然后拣起装甲兵掉下的“火神炮（MINI GUN）”对付余下的敌人。



123）控制另一人在冬眠室运动间等两分钟直至他倒下。然后自己跳进另一人的冬眠箱中。

124）离开冬眠箱后取得铁棒，等守卫机器人出现，从对方来的门离开冬眠室。

125）被玻璃门关起来后，会有小机器人从地下通飞出来，那里就是出口。

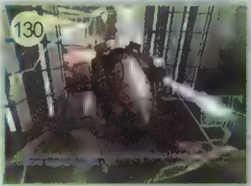
126）从地下道来到另一走廊，打倒守卫后找到“手枪”和回复仪器。

127）由另一地下道到达控制室，调查电脑开启建筑物内所有玻璃门，打倒敌人可获得“散弹枪”。

128）原路返回，进入刚才的玻璃门通道，前方的守卫机器人可用枪破坏。

129）走到尽头乘上重型机器人，R键是机关枪，L键是飞弹（弹数无限）。

130）驾机器人来到右边的闸门前，会遇上另一部重型机器人，用几枚飞弹就能将它击毁。



131）乘升降机到上层沿路前进，消灭遇见的敌人，进入另一部升降机。

132）再次遇上重型机器人，消灭它后玩家会被强制离开重型机器人。

133）按下闸门按钮，身后会有大量追兵和重型机器人，立即跑向闸门会发生事件。

134）拣起地上的“火神炮”对付两个能隐形的红色机器人。

攻略完结

香烟取得地一览

序号	名称	地区
01	HOGDAHLS FINEST	ESCAPE
02	CANDY CANDY	TO PLATFORM
03	CARLS BLEND	RECREATION AREA
04	SWIFT	MINING CORE
05	CHARLIES	TOWER 17
06	DESRT AIR	ESCAPE
07	DOG SMOKES	FEED WARD
08	BLACK DEATH	FEED WARD
09	CHARLIES CC	FEED WARD
10	PIRATE	FEED WARD
11	ROULETTE	FEED WARD
12	DR.FILUR	INFIRMARY
13	ALUNDA CLASSICS	MAINFRAME
14	SPACE COWBOY	TO PLATFORM
15	MOUNT NOIR	THE PIT
16	OP	PAPE JOE' S DEN
17	SENSAL	FEED WARD
18	YOYALL	TOWER 17 BASE
19	SATRLIFE	TOWER 17 BASE
20	CLERMENS	TOWER 17 BASE
21	NONAME	TOWER 17 BASE
22	PAINFUL	RECREATION AREA
23	CONE PUFFS	RECREATION AREA
24	FIVE FINGERS	RECREATION AREA
25	VOODOO	PRISON YARD
26	THE COUNTS	PRISON YARD
27	THE BEETLE BLEND	MAINFRAME
28	KARAVAN	DARK TUNNELS
29	YUPS	SHOWERS
30	IQ	SHOWERS

序号	名称	地区
31	GRONKOS BAR	GUARD QUARTERS
32	OLD TIMER	RECREAT ON AREA
33	GUARDS	GUARD QUARTERS
34	RED FROG	WORKPASS
35	BLOSS	ESCAPE
36	TINY TIMS	WORKPASS
37	SICHER	MINE ENTRANCE
38	ROLLES ROK	MINE ENTRANCE
39	NORDQVIST	SECURITY CHECK PO NT
40	SPACE JOCKEY	UPPER MINE
41	JIMBORO	MINING CORE
42	ADDICTIVE M	CARGO TRANSPORT
43	RON LUNGS	FEED WARD
44	CA ALDERHOLM	C ROUTER
45	20 MUSKETEERS	C ROUTER
46	ROBOT SMOKES	C ROUTER
47	BBTH	C ROUTER
48	MAESTRO	C ROUTER
49	MUMMY	AE CENTER
50	COUNT GUNTHER	AE CENTER
51	CLOUD NO.17	AE CENTER
52	ENFERMO CENTRAL	STORAGE
53	GRAES	LOADING DOCKS
54	GAWD	FACILITY CONTROL
55	LUNGBUSTERS	RECREATION AREA
56	YOSHIMI	RECREATION AREA
57	MBRYO	AQUILA TERRITORY
58	HABIBS	AQUILA TERRITORY
59	JR GRASS	AQUILA TERRITORY

日本战国——游戏与史实

山崎合战

明智光秀家纹与画像

在德川家的主从经由伊贺逃回三河的途中，一场新的天下霸主之争也正式在近畿附近展开。在“本能寺之变”中将主君织田信长消灭的明智光秀，与远从西国赶回近畿的羽柴秀吉，为了争夺下任统领天下大权人物的地位，而展开了决定战国新一页的战斗。这就是后人所称的“山崎合战”或“天王山之战”。

1582年6月2日，明智军发动了“本能寺之变”，成功将织田信长与其长子信忠弑杀后，一面派人搜捕京中的织田一族，另一方面则派人追杀在堺一带游览的信长盟友德川家康。由于未接到家康的死讯，光秀更下令将京都一带的街道全面封锁。明智光秀的问题在于，虽然成功将信长父子杀掉，然而织田家的势力依然巨大，为了应付随时来攻的织田家军队，光秀就向长年交好的细川藤孝和筒井顺庆要求协力。但对于光秀突如其来的叛变，二人也未能马上作出选择。

在“本能寺之变”发生的翌日，秀吉就收到信长战死的消息，为了替信长报仇，秀吉就与交战中的毛利家结下休战协定。6月6日开始，正式领兵返回京都。在短短的5日间，秀吉成功地从备中的高松城，回到200公里以外的摄津富田城，这种速度远超出当时的军队行军能力，后来这次神速的军事行动就被称为“中国大归还”。

由于秀吉比预期中早出现，加上在短短的10日之间未能完全平息近畿一带的骚乱，因此光秀只能匆忙地动员旗下的1万5千兵应战。虽然在6月10日光秀曾经带兵到筒井顺庆的居城附近，对顺庆施压，要求顺庆出兵。然而在与家臣商讨后，顺庆最终还是决定作壁上观。而自将军家以来与光秀共事的细川父子，更强硬地反对出兵。甚至在山崎合战开始时，细川忠兴更领兵向光秀领内的城池进行攻击。完全失去盟友支持的光秀只能独自应战。

两军交战的淀川与桂川交点

另一方面，远从备中赶回畿内的秀吉，沿途向织田家臣发出讨伐光秀的号召。当回到富田城时，丹羽长秀、池田恒兴等织田家臣已在此等候，使会合后的兵力增加至3万5千。预计到双方的主战场肯定会在山崎一带，所以光秀打算先占领在地形上有利的天王山。然而当光秀的部队到达天王山时，山头已经被秀吉的先锋中川清秀所占领，光秀军只好转向附近的龙胜寺城。

天王山城迹

6月13日，光秀从龙胜寺城出兵布阵。另一方面，与织田信孝会合后的羽柴军，总数增加至4万，同时布下自天王山至桂川的战线。下午四时左右，光秀军并河易家与松田政近首先向天王山的中川队展开攻击。在羽柴秀长与黑田孝高的援护下，中川队成功守住据点，将并河・松田队击退。另一方面，光秀军的主力斋藤利三与阿闭贞征队一同向羽柴军的高山队作出猛攻，高山队一度被逼至绝境，幸好在池田队及时从右侧向明智军发动攻击，成功将斋藤队击退。虽然战斗初段两军看来势均力敌，然而随着时间拖长，兵力较少的明智军最终也逃不了败退的命运。直至13日晚上，退回龙胜寺城的光秀等人，决定乘夜逃离龙胜寺城，回到阪本重整阵容。然而由于光秀领下除了阪本城外，还有另一座居城龟山城，部分明智军的士兵在途中转向龟山城逃亡，令光秀旗下的兵数大幅减少。加上在逃回阪本的途中，光秀遇到了农民的袭击而受了重伤，最后决定自尽了结自己的生命。

天王山之战的画

黑衣宰相天海

黑衣宰相天海大僧正

在山崎合战后，一般的公式见解都认为光秀在逃走的过程中被袭身亡。然而民间的传说却有其他不同的版本。当中最有名的“光秀生存说”，就指在战国末年替德川家康作参谋的“黑衣宰相”天海大僧正，其实就是山崎合战中侥幸生还的明智光秀！

不过这种传说都只不过是后人的猜测，其原因在于二人的年龄相近，加上天海大僧正的前半生经历不明，而且在内政外交各方面也充分发挥出其出色的能力，还有在大阪之战中功勋。因此就有人指在山崎合战中战败的光秀，在大阪之战中对秀吉的后人进行复仇。不过这种说法其实只是毫无根据的推论。两个前半生都没有记载的人，只因其年纪相近，以及拥有优越的才能就指是同一人，荒谬！就是因为这些胡乱的猜测，才会有“成吉思汗＝源义经”的奇怪传说……

光秀的首冢

在长筱之战后不久，曾经被誉为“战国最强大名”的武田氏终于被新一代的霸主织田氏所灭。从武田信玄侵攻信浓就开始为武田氏效力的信浓真田氏，也借此机会成为战国的独立大名。然而就在当时真田的当主昌幸归顺织田氏后不久，信长就在“本能寺之变”中身亡，战国的形势再度发生突变。在上杉、德川、北条三家大名所包围的情况下，真田氏就只能依附实力较强的大名才能生存。这种情况在战国其实并不罕见，不少弱少的大名为了存续家名，都会听命于邻近的大名。但事情总有例外的时候，1585年在真田新建的居城——上田城，一场关乎真田氏生死的决战正式展开……

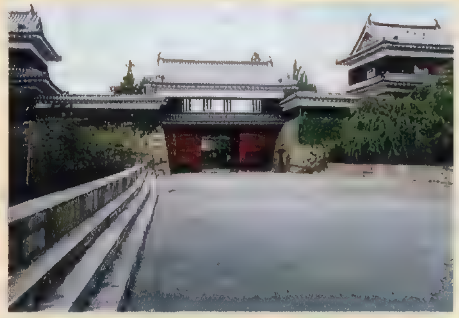
战国年战争年表

1553	1560	1567	1570	1570	1572	1574
川中岛之战	桶狭间之战	稻叶山城攻略	姊川之战	山崎枪击?	三方原之战	伊势长岛歼灭战
1575	1575	1582	1582	1582	1600	1615
长筱之战	越前讨伐	本能寺之变	横越伊贺	山崎之战	上田城防卫战	大坂夏之阵

两次上田城之战

有关上田城与真田氏，最有名的就莫过于两次上田城之战。一次发生在1585年，另一次则发生在1600年，这两次战斗中德川军都出动了真田氏数倍以上的兵力，不过结果都是战败而归，“真田氏”的名字更因此而被全国所认识。

神川之战



1585年，刚独立不久后的真田氏，为了生存而先后投靠北条与德川。自消灭今川氏后，多年与北条敌对的德川，由于与信长的后继者羽柴秀吉在小牧展开决战，为了确保后背的安全而与北条交好，而北条所提出的条件就是将真田氏领下的沼田城割让给北条。虽说当时的真田氏是归顺了德川，然而领地始终不是德川家所有，割让他人的领地，家康当然不会吝啬。像真田氏这样的小大名，生死也可以说是完全掌握在家康的手中，一般都只能逆来顺受，乖乖交出城池，然而真田氏却意外地拒绝将沼田城交出。因为对于真田氏来说沼田城是以一族的血汗所换来的，不可以随便就交予他人。为此家康决定以武力夺取，就这样“第一次上田城之战”，又称为“神川之战”就此展开。

1585年8月，德川军由鸟居元忠、大久保忠世等大将带领着7千多的兵力，前往上田城讨伐真田昌幸。面对德川军的来犯，真田只能转附与德川敌对的上杉氏，并将儿子真田信繁，以人质身分交换上杉的援军。然而联同上杉的第一批援军，真田的兵力也只有约3千左右。

9月2日，德川军正式展开总攻击，在上田城外布阵的真田昌幸长男真田信幸，且战且走，逐渐退回城内。以为是大好机会的德川军乘胜追击，但却是一个致命的陷阱……攻入上田城的德川军，就在攻至本丸之时，城内各处突然出现农民与真田军近3千人，向攻入城内的德川军用投石及铁炮进行攻击。本以为能轻松获胜的德川军受到敌军突如其来猛攻，马上陷入一片混乱之中，就在此时昌幸率兵从本丸中杀出，把溃散的德川军冲杀得落荒而逃。真田军一直把德川军赶到神川的河畔，就在此时神川突然山洪暴发，将正在渡河的德川军人马悉数冲走。至于这次山洪暴发，有说是真田氏将神川上游的水利设施炸毁造成的，也有说是上流发生大暴雨所引起的。传说在这场战役中，德川军死去的士兵多达1千多人，而真田军就只损失了40余骑。

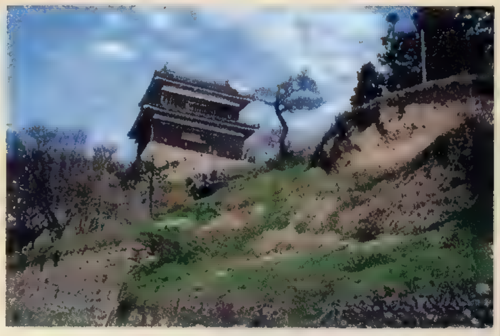
在上田城大败后，德川军就转而向真田的支城丸子城攻击。然而在城兵的奋战下，德川始终也未能得逞。就在此时，德川的重臣石川数正竟突然投靠家康的死敌秀吉，令正在讨伐真田的德川军慌亡撤退。自此，使德川大军无功而还的真田昌幸成为了战国无人不知的名将。

第二次上田城之战

随着时间的流逝，秀吉终在1598年去世，而唯一能牵制家康的前田利家亦在1599年闰3月去世。1600年，决定战国命运的一战——关原合战正式展开。在利家死后，日渐对政敌作出逼害的家康，开始对被转封至会津的上杉氏进行征伐。7月21日，就在家康行军的途中，突然传来石田三成发出讨伐家康的号召。原本跟随家康一同出征的昌幸，收到讨伐家康的消息后，马上与次子信繁加入石田三成的西军，而长子信幸却加入了东军。23日，昌幸父子就开始返回上田城。

另一方面，率领东军的家康，将3万8千兵交由长子秀忠带领。8月24日，秀忠军从野州宇都宫出发，经由信浓前往美浓的战场。9月3日，途经上田城的秀忠军，派出信幸对昌幸劝降。昌幸在表面上答应了投降，实际上只是拖延时间备战。直到约定的期限，再次派出使者的秀忠军，竟然收到对方的挑拨，因此第二次上田城之战也正式展开。

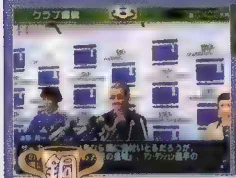
面对坚守城门的真田军，秀忠军就派兵抢夺城外的农作品挑拨敌军，受到挑拨的真田军果然出城向秀忠军进行攻击。秀忠军见目的达成，便马上以伏兵作反击，顺势攻入城内。表面该策略进行得相当顺利，真田军受到挑拨而出击，而且还受到秀忠军伏击而败退回城。但其实昌幸早就看穿秀忠的计谋，更将计就计让秀忠军以为自己中计而追入城内。15年前的画面再次重演，当秀忠军攻入城内时，四方八面便传来了无数的铁炮攻击，原来真田的铁炮队早就作好埋伏。另一方面，由信繁所率领的骑兵队，突然在后方对秀忠军进行突击，令秀忠军慌忙撤退。9月11日，秀忠军决定无视上田城，直接向主战场进发，然而他最终还是不能赶上关原决战。



这两次发生在上田城的战役，同样由实力较弱的真田军取得胜利，这完全归功于真田幸村之父——真田昌幸。可惜的在关原的主战场上，西军最终也因为内部分化而战败，而昌幸与幸村父子也被流放到大和的九度山软禁。

J联盟创造职业球会！'04

SEGA 5月24日 SLG
1人玩 6800日元



PS2 总分 31 铜

Original Game©SEGA ©SmileBit 1996-2004

SEED 虽然"《创造球会》系列"已经推出了很多作，但仍然不断地改良、不断地进步，可以说是球会FANS的一大福气。新作中在各项系统方面都得到改良，玩家可以更有效地训练和培育球员。此外，《04》里除了保留原有的精华外，还加入了大量的实名球员，球员的每一项能力都被细分出来，对于让玩家了解球员特性方面有很大的帮助。如果你是喜欢足球的人，这绝对是非玩不可的游戏。

电童 基本玩法与前作相同，采用了最新的球队和球员资料，增添了少量事件加强故事性。新要素主要是教练的打法(PLAY STYLE)会反映在球员身上，使教练对球队的影响力更大。随着"《创造球会》系列"的系统越来越复杂，游戏中的说明功能也进行了强化，新手(懂日语的)看过说明后就懂得怎样去管理球会。但笔者略嫌读碟时间较长，长久玩下去会感到不耐烦。

苍刃 著名的球会经营系列游戏最新作，球员的资料当然采用了200年的最新资料。游戏本身与前作的分别不大，不过在系统方面，则加入了不少方便玩家的要素。随着游戏初段的难度提升，对初学者来说肯定会有一定的困难。在游戏过程中，加入了不少特殊的剧情，使游戏增添一定的故事情节与趣味性。广受玩家欢迎的隐藏秘书的设定也仍然健在。

Dr.Game 借助欧洲杯的足球热潮，"《创造球会》系列"又回来了，游戏基本上和前作大同小异，但是在一些细微的部分也经过了精心的改良，其中球员可继承教练的风格这一点更是非常出色的，不过要注意的是这次游戏初段的难度相当高，仅仅是晋升上J1便已要付出极大努力，不过整体来说，仍然是该类型游戏中最出色的作品了！

异度传说EPISODE II 善恶之彼岸

NAMCO 6月24日 RPG
5980日元

PS2 总分 31 铜

© 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

电玩太郎 苦等了两年以上，续作终于都推出了！本作故事继承前作，是当今游戏界少有的连续式RPG。经过了这两年时间，画面素质也明显比前作更为出色，对于角色相貌的改变褒贬不一，个人比较喜欢本作的人设。故事交待仍然令人觉得有点冗长，但是已比前作有所改善，系统没有进行天翻地覆的改变是好事，各方面都显示出它是上乘之作，唯一可惜的是前作档案只是用来取得泳装的。

电童 绝对死忠FANS向的人气RPG系列，只适合《异度》的铁杆来玩。若没有玩过《～EPISODE I》，不了解种种事件的前因后果，不了解人物间的关系，玩《～EPISODE II》也不能够享受到其中的乐趣。既然是FANS，岂能不买限定版呢？但本次限定版的价钱实在高得离谱，定价18690日元，国内炒过2000！价钱直逼一部GC外加一部XBOX，是否值得就看你有多么死忠了。

小志幽凉 拥有独特的世界观，前作已受到不少好评的RPG大作，其续篇终于登场！本次虽然人物设定跟前作不同，不过在画面表现手法和影像却更上一层楼，玩过前作的朋友相信可以放心了。在系统方面，具有战略性的BREAK、COMBO等要素令战斗非常讲究策略性，必须针对敌人的弱点施以攻击，只要掌握其中的原理便不会有困难了。总的来说，该游戏在各方面都有超越前作的表现，玩过前作的玩家岂能错过呢？

Dr.Game 本次的续作在各方面均作出了改良，包括提升了战斗速度、加入了更多的剧情事件，使游戏的故事性更强，可是强制观赏的部分似乎比较多，不能使不懂日语的玩家更加投入，而且战斗系统虽然特别，不过在知道敌人的弱点之前，要取胜实在相当困难，须要较长时间才能掌握，整体来说算是款中规中距的RPG。

神魂合体GODANNAR！

BANDAI 6月24日 ACT
1~2人 6800日元

PS2 总分 24

© 2003 Project GODANNAR
© BANDAI 2004

电玩太郎 以同名动画改编而成的机械人格斗游戏，这种类型的游戏若是做不出流畅的动作将会是致命伤，好在本作品在这方面的表现算是中规中矩，能够展现出原作的感觉，最大特色是可选择一对一或二对二，不过这样就会减弱了游戏原本的迫力，而整体来说只能算是不过不失。由于该作品在国内还没有什么名气，相信会使吸引力进一步下降，勉强可以一玩。

小志幽凉 以同名动画改编的游戏，玩家操纵巨大的机械人进行战斗的动作格斗游戏。在故事模式中，虽然分别只有阴、阳两篇，但当中却各自有长达15话的故事，可惜所交待的东西较少，对于没有看过原作动画的朋友来说未必能看明白。在战斗方面，操作尚算简单，而且还有投掷岩石、使用必杀技时出现的即时CUT IN等有趣要素，不过部分1对2的战斗难度似乎过高，而在故事进行中穿插的迷你游戏也不见得有趣。

猫部 改编自同名的动画，玩家需要操控人型的机械人将来袭的敌人击退。游戏以2D的角色配合3D的背景进行制作，忠实展现出原作的魅力。不过在不同的关卡内，要重复着差不多完全相同的战斗，玩久了会使玩家有种单调的感觉，这点颇为令人反感。反而随游戏奉送的动画更有吸引力，充分满足了喜欢原作动画的朋友们。

Minamoto 根据日本人气动画改编而成的格斗游戏，制作上混合了2D和3D等两种不同的表现手法，忠实地把原作的魅力再现。游戏里登场的机体种类繁多，随着剧情发展而增加，战斗方式包含单对单或2对2等，操控极为简单。整体上来说，该作品已达到格斗游戏的基本要求，只嫌玩法有时太过单调，假如各位是动画版的FANS，则很有买来一试的价值。

吸血鬼恐怖传说

SAMMY 6月24日 AVG
1人玩 6800日元

PS2 总分 28 铜

© Sammy

苍刃 典型的立体动作AVG游戏，一方面要击退来袭的敌人，另一方面要带领村民逃出吸血鬼的魔掌。当击中村民时，同样会使村民受伤，这样设计让游戏的难度提升了不少。与现行同类较受欢迎的作品相比，画面素质相差甚远，配乐效果也并不理想。不过角色与武器成长系统，以及扮演吸血鬼的模式，却有一定的吸引力。

Minamoto 一款比较正统的动作冒险游戏，玩家必须设法在入夜前把居民带往安全的地方，避免遭受吸血鬼的伤害。虽然作品本身无论画面及音效的制作水准都非常一般，但是仍足以营造出紧张的气氛，让人产生焦躁的感觉。游戏有不少缺点，例如视点角色的位置差，版图的路线过于繁复等。总的来说，本作只能算是不过不失的素质。

猫部 以拯救被吸血鬼袭击的村民为主题的冒险游戏。一方面要对付怪兽，另一方要保护村民的安全，使游戏的气氛极为紧张，不过村民反应太慢有时会使玩家感到不耐烦。在敌人出现前，音效及画面会作出适当的配合，这一点颇为令人欣赏。不过游戏中略嫌背景太过简单，如果作出调整评价会更高。整体而言算是中上级别的作品，可以一试。

Dr.Game 概念相当特别的一款动作游戏，主要目的是要在天亮前尽量解救出更多的村民，以免被吸血鬼所杀，游戏时的紧张感十足，而且角色和武器的成长系统也颇具新意，再加上可控制吸血鬼的外传故事，仅仅从内容上讲算是比较丰富的，但是画面和音效素质却只属一般，令人难以投入其中。

总分：金强劲推介36－40 银强劲推介32－35 铜强劲推介28－31

哈利波特 阿兹卡班的逃犯

■EA GAMES ■6月24日 ■ACT

PS2/GC

总分 28

©2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo ...
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

SEED

这是一款内容相当充实的冒险游戏，玩家可以利用拥有不同能力的三位主角去探查未知的世界。虽然GC版的内容大致跟PS2版相同，但仍然拥有很强的魔法世界的感觉，对于曾经看过小说的玩家来说更有趣味性。而除了一般的动作要素，本作还预备了大量的迷你游戏让玩家尝试，很适合年纪较小的儿童玩，绝对是可以一试的作品。

小志幽凉

紧随着第3集电影上映而推出的游戏化作品，本次除了主角哈利外，还可以使用他的两位朋友，根据游戏中的状况更换操作角色，活用每个人的特性突破面前的难关。由于每位角色有各自的固有动作，所以本作可玩度大大增加，但缺点是其中的谜题大部分都很相似，有些战斗的难度也很高。而当中加入的迷你游戏很丰富，尤其是PS2版还可以通过EYE TOY来玩谜你游戏，看电影的朋友不妨一试。

猫部

每逢有电影上映，“《哈利波特》系列”新作都会配合电影同时推出，游戏玩法简单易懂，而当你茫无头绪之时，画面上还会显示出你下一步应该如何做，这一点相当体贴，就算小朋友也可以轻易上手。游戏中的谜题不少，但同样因为游戏受众的关系而较为浅显。而整体故事依照小说的情节来推进，看过原著的读者应该更有亲切感。再加上增加对应EYE TOY的迷你游戏，无论是否是哈利波特的FANS，此作都值得一玩。

Dr.Game

一集比一集进步的哈利波特系列游戏，本次的画面明显比前作更为出色，可惜的是人物的外貌跟电影中的真人似乎不太相似，令人失去了投入感。幸好游戏的解谜部分颇为有趣，可以随意转换使用的角色来破解机关，在充满原创性之余也不失电影版的故事性，相信只要是喜欢小说版或是电影版的朋友都会感到满意。

DRIV3R

XBOX

总分 28

电玩太郎

《GTA3》的出现，使以能在整个城市为舞台进行活动的这一类型动作游戏大行其道，然而论首个创造这种玩法的游戏应该是“《DRIVER》系列”才对。但当时游戏主要以驾驶为主，至于本作就引入了可控制人物战斗的玩法。就画面来说表现只属一般，这可能是因为游戏规模所产生的问题。在操作表现方面，驾驶车辆太易失控。不过游戏性可以弥补以上缺点，而且内容较为正派。若是喜欢玩《GTA3》，相信也会留意此作品的。

电童

类似《GTA3》玩法的黑帮动作赛车游戏，全游戏共有27个任务，分别在3个地方进行，游戏长度适中。驾驶部分够爽快，可在城市中各处穿插，大部分任务都没有规定驾驶路线，自由度非常高。但战斗部分只可以用一个“难”字来形容，敌人数量多，而且命中率、攻击力高，相反玩家要用摇杆慢慢瞄准敌人，正面硬碰必死无疑，需要时常躲在暗处将敌人逐一击破。

Minamoto

一款玩法与《GTA3》差不多的作品，这类游戏的特征是舞台范围广阔，以及非常高的自由度。玩家在游戏里可以任意抢夺街道上的车辆来驾驶，并与敌人展开连场激烈的追逐战。操作方面，在游戏初段时较难掌握驾驶车辆的方法，经常有失控的情况发生。而战斗方面，要准确地射杀敌人并不容易，因为瞄准器的移动速度非常难掌握。

SEED

该系列是十分出名的电脑游戏作品，在家用机上的玩法算是有创新之处的。在游戏中，玩家要经常做一些犯罪的事情，比如偷车、杀人等犯罪任务络绎不绝，不太适合年少的儿童来玩。就游戏而言，本篇故事略微简短了些，而操作性也不如电脑版好，要瞄准敌人十分艰难。至于游戏整体的难度也偏高，每一局都要重来几次才能过关，很容易让人产生气馁的感觉。

Shadow Ops: Red Mercury

XBOX

总分 26

电玩太郎

又一个FPS游戏，本游戏以类似电影《黑鹰十五小时》的背景进行，第一场市街战就已经令人吃不消了，游戏本身也有其特点，就是相当有电影味。基本操作保持该类游戏的应有表现，但是每一关都相当长，转换了场景竟然还没有SAVE POINT，这实在有点过份。虽然本作品是XBOX独占，但是画面却令人失望，可以说未能发挥主机的性能，不过用它来进行XBOX LIVE网上对战也是不错的选择。

苍刃

近期数量大幅增加的家用游戏类型之一，该游戏就是在这种潮流趋势下的一款新作。玩同类游戏的玩家大多都是以玩PC版为主，因为在操作方面，家用机版的手柄始终不及PC版的滑鼠和键盘配合起来灵敏。画面素质也是一个令人感到不太满意的地方。基本上这一类作品在家用机上推出是否适合，都也是一个值得考虑的问题……

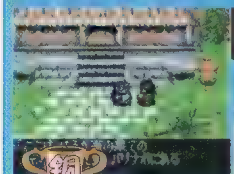
Minamoto

以战斗为题材的立体主观视点射击作品，游戏过程极富电影感，玩家有如置身于真实的战场上。可惜游戏的制作素质偏低，有多处明显的缺点。首先以XBOX主机的性能而言，画面演出的效果应该可以更佳，而每关所需时间太长，再加上SAVE点不足，这些都无形中增加了游戏的难度。另外，本作可使用XBOX LIVE来进行网上对战，行动速度尚可接受。

SEED

这是美国厂商最拿手的动作类型游戏，但比较起同类型的作品，整体素质却强差人意，很难令人提起兴趣去玩。尤其是画面方面，以XBOX制作出这样的水准只能用“失望”两个字来形容。至于操作性方面算是不过不失，剧情也算是言之有物，这些都为游戏挽回了一点分数，加上可通过XBOX LIVE对战，仍有值得一玩的空间。

特鲁尼克大冒险3ADVANCE 不可思议的迷宫



GBA

总分 29

小志幽凉

《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫》本次在GBA上登场，该作是以PS2版的第三集作为基础，因此大部分系统都保留下来，例如跟同伴一起闯迷宫、收集怪物等要素也全部都有，仅从游戏的角度去评判的话不会被PS2版给比下去，甚至于故事发展都是合情合理的，而且还有新追加的迷宫。由于笔者首次接触即时生成迷宫的RPG就是在手掌机上，因此认为手掌机最适合此类游戏。

电童

基本上就是PS2版《特鲁尼克大冒险3》的画面弱化版，故事和系统都没有分别，也是用特鲁尼克和他的儿子保保罗进行游戏，儿子可以收养及育成怪物。游戏中的主要不同点就是画面由3D变成2D，可谓经过“大幅弱化”。（笑）玩过PS2版的朋友，可以不必理会本次的GBA版了，相信大家也不会花6279日元再买一款内容相同、画面弱化的游戏吧！

猫部

可以说该游戏是PS2版的移植作，不过这次可以携带游戏上街展开冒险！系统上基本与PS2版相差不大，除了保留原有的角色升LEVEL系统，同时新增了怪兽育成的要素，强化了的系统使游戏更为完善。画面方面虽然以2D显示，不过绝对不会影响游戏性，反而有点原祖RPG的味道。新追加的EXTRA MODE可以自由选择登场的角色也是颇有吸引力的，如果是玩过前作的朋友，此作不容错过。

苍刃

在GBA上新登场《特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫》，其基本内容与PS2版相差不多，只是画面由以往的3D变成了2D。此外，游戏在系统上并无任何改变，不过却设有与原作一样继承角色能力与道具的故事模式，以及专为高手而设计的，每次进入迷宫后一切都要从零开始的EXTRA模式，相当具有挑战性！

总分：金强劲推介36–40 银强劲推介32–35 铜强劲推介28–31

XBOX 汤姆·克兰西的彩虹六号3 干部级

无限体力

在游戏的进行过程中，顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，成功的话就可以发动无限体力的秘技。不过必须注意，输入时并不需要暂停游戏。

[illegible]地图

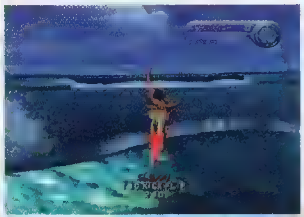
在选单画面中按下左摇杆（L3）两下，再按下右摇杆（R3）两下，接着再顺序按下X、Y、B、A、B、A。

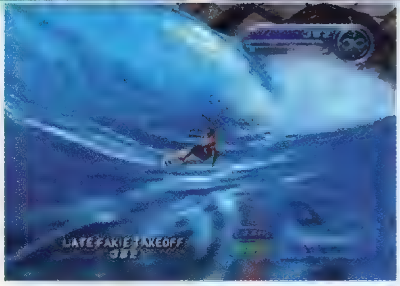
PS2 Kelly Slater's Pro Surfer 干部级

在游戏的密码输入画面中，输入下列的密码就可以开启各种隐藏要素。

密码	效果
619 555-4141	开启全部滑版
702 555-2918	开启全部服装
626 555-6043	开启全部特技
217 555-0217	跳跃高度增加
800 555-6292	Pastrana
888 555-4506	Tiki God
818 555-1447	Trippy
310 555-6217	开启 Freak

密码	效果
328 555-4497	开启全部版图
949 555-6799	开启全部角色
877 555-3825	第一人称视点
212 555-1776	能力值全满
213 555-5721	Perfect Balance
323 555-9787	Tony Hawk
328 555-4497	开启所有沙滩





XBOX DRIV3R 干部级

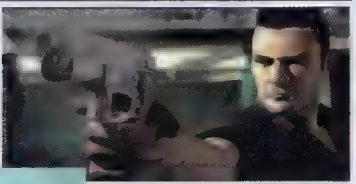
在游戏的主标题画面中，输入以下的指令，就可以启动下表中的各种特殊效果。成功输入指令后会发出特别的音效以便玩家确认。

指令	效果
L、L、X、Y、Y、R、R	全武器
X、Y、L、R、L、R、R	无敌
R、R、L、L、X、Y、Y	无限子弹
X、X、Y、Y、R、R、L	解放所有任务
X、X、Y、Y、L、R、L	解放所有车辆

PS2 DRIV3R 干部级

在游戏的主标题画面中，输入以下的指令，就可以启动下表中的各种特殊效果。成功输入指令后会发出特别的音效以便玩家确认。

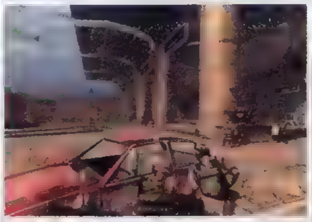
指令	效果
L1、L1、□、○、L1、R1、○	解放所有车辆
L1、R1、L1、L2、□、□、○	解放所有任务
R1、L2、□、○、R1、R2、L2	解放所有武器
□、□、L1、R1、L2、R2、R2	无敌（故事模式无效）



XBOX 全光谱战士 干部级

在游戏的输入密码画面中，输入以下的密码，就可以发动对应的特殊效果。

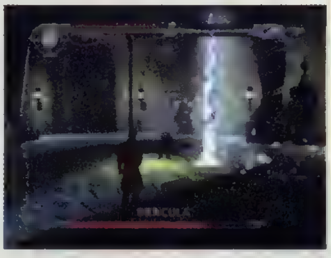
密码	效果
NICKWEST	大头模式
MERCENARIES	无限子弹
SWEDISHARMY	解放 authentic mode
ha2p1py9tur5tle	解放 Offical Army Training Version



死机与程序出错有关

《狙魔人》的迷你游戏

太郎：
你好，我想说一下有关游戏《狙魔人》的问题！



1）在有血池的房中，有三个小房间，每一个小房中都有一个发出蓝光的地方，用电枪射击它，然后血池中间便会出现需要放复活蛋的祭台。
答：谢谢您的资料，相信这对很多读者有帮助。
2）还有，在“走通道”这个MINI GAME中，我已按照贵刊的攻略，但都失败，难道有误吗？
答：攻略所指的路线是正确的，但我们是用PS2版本的《狙魔人》来制作攻略的，所以不清楚XBOX版和PS2版有没有分别，若您玩的是XBOX版，可能未必适用。

谢！
DONALD

《01首都高》对手怎么出现

太郎你好：
我是广东惠阳地区的忠实读者，以下有关《01首都高》的问题，希望你能帮我解答，谢谢！

我已把有的对手击败了，但其中还有八名隐藏的WANDERER没有战胜，我不知怎样才可以遇到他们或成功挑战他们。
首都高：编号270、272、288、289、304
名古屋：编号118、120、129
其中304、118、129我已遇到他们但不能挑战，为什么呢？
答：以下是各车手的出现及挑战条件。

首都高

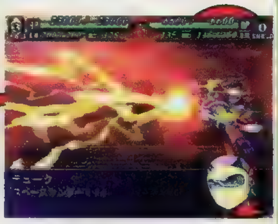
车号	名称	区分	赛道	条件
270	船桥の暴れん坊	第2部	C1外	首都高所有的PIT AREA都进入过才会出现，击败对方后没有特别要素
272	恶神ドライバー	第2部	C1外	深夜2时至3时在霞关隧道出现，击败对方后车店会有S15售卖
288	12時过ぎのシンデレラ	第2部	湾岸线上	深夜零时至1时出现，要乘美国车挑战，击败对方后车店有改装RX-7售卖
289	ゴールデンウルフ	第2部	湾岸线上	驾驶德国车他便会出现，击败对方后车店会有GTR750售卖
304	N家氏	第2部	横滨环状线	驾驶贴有INFINITY贴纸的FD车便会出现，击败对方后没有特别要素

名古屋

车号	名称	区分	赛道	条件
118	スノーダンサー	第1部	环状线	在下雨或下雪天出现，随便修改车身颜色便会应战，击败对方没有特别要素
120	真夜中の黒い太阳	第1部	环状线	进入停车区三次才会出现，击败对方后车店会有FAIRLADY Z33售卖
129	グレート塾讲师	第2部	东名阪右	驾FF系车种关上SHIFT ASSIST便会出现，击败它并没有特别要素

阿康

机战MX问题

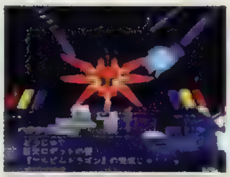


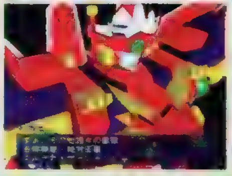
To 电玩太郎：
你好！我想请问你有关机战《MX》的问题，希望你能解答，THX~！
1）我想问EVA初号机如何才能达到“暴走”的状态呢？是否是跟机体本身的“同步率”有关？还是在特定剧情才会出现？
答：根据第23话的剧情需要，EVA初号机会初次暴走。在以后的关卡中只要EVA初号机被击破，它便会进入暴走状态。
2）还有一问，此作中EVA初号机是否会有“F装备”的设定呢？
答：相信很多读者都期待有F装备的EVA初号机，可惜《机战MX》并没有收录其中。
祝业务蒸蒸日上

心急人上

XENOSAGA如何获得厉害的绝招

太郎先生你好！
1）《XENOSAGA Ⅰ》为何博士没有给我丝奥的“ケルビムドラゴン”那一招魔法呢？（我已有ロボパーツ胴）解码门也全开了？（从画面所见，那个博士的什么助手不知去了哪里？而章节是最终回，前编），博士好像表示没有了助手也成事，在电脑前忙活了一会，好像成功了！但当我想离开的时候，博士又把我叫停，说什么部件齐集了，是时候制造“超级机器人”。跟着又在电脑前继续忙活，不过本次电脑迸出火花，博士有点手忙脚乱，之后电脑坏了，博士又说什么“友情，正义”等等的说话。其后我离开工场找遍了所有地方，希望找出那助手。我连“天之车”也去了，也不见他的踪影，回到工场博士也是那番话，究竟问题出在哪里呢？（我是玩日版，而进入工场前已取了所有隐藏变身，魔法，必杀技等，也玩通了赌场，电钻等迷你游戏，只是没有玩“XENO卡”，实在玩不懂！还有，也用了提升必杀技的“秘技”，即把游戏光盘拿出来的那一个。）





答：集齐所有机器人零件后，回到宇宙站的“机器人零件商店”找博士。博士因为史格特不许他酗酒而很不满，最后两人闹翻了，史格特更一气之下出走。丝奥再与博士谈话后他会把机器零件头部制成“セラフィムバード”。离开后再一次找博士，他会用机器零件身体制成“ケルビムドラゴン”，两者都是丝奥的全体攻击魔法。这时研究所又满是垃圾，全清理后博士说要将所有零件集合制成巨大机器人，必须加上友情力量，没有史格特是不能成事，于是丝奥跑到26・27市街的酒吧找史格特，终于在两人的合作下造出巨大机器人“エルデカイザー”。
2）也是《XENOSAGA Ⅰ》的问题，丝奥那招最强魔法“超级机器人”怎样才能得到呢？（如上题一样，部件全部已收集，“解码门”也全开了？）
答：回复上一题的时候已同时解答了如何制造大机器人“エルデカイザー”的方法。
3）我第一次玩《FFX-2》的时候是完成度93%，玩二周目的时候是否将之前没有完成的地方进行一次便可以有100%呢？（如我第一次玩的时候达成了“运输车护送”一节，二周目时是否可以跳过他呢？还是要再玩一次？）
答：如果在第一周目已经完成的事件，于第二周目是可以跳过不再玩的。
4）是不是每款游戏都有自己的“正版编码”呢？如是，请问太郎兄可否知道一只叫“亚鲁巴多战记”的S・RPG游戏的“编码”呢？（超任版，SUNSOFT）
答：不错，每个正版游戏都会有自己的一个编号，例如CAPCOM的《MONSTER HUNTER》编号是SLPM65495。至于你问的那个S・RPG本人有印象，名为《ALBERT ODYSSEY》，由SUNSOFT开发，曾推出过三集，首两集在超任版推出，另有外传在SS上发售。可是由于它是十多年前的作品，现在要找出它的出厂编号实在太难，甚至连厂方的官方网页也没有记载，所以笔者也无能为力，抱歉。
祝销量蒸蒸日上

忠实读者JULIAN上

《MGS 孪蛇》品质受争议

太郎：

您好。有个问题想请教一下。望太郎能在百忙中抽出时间帮我解答一下。

我最近买了一台日版的NGC，由于我没有收入，所以买机时只买了一款正版游戏就是MGS 的孪蛇。但是我在游戏过程中出现了这样一个问题：有时进行游戏的时候突然跳出游戏画面，然后黑屏上有3行日文。我不太懂的日文所以没能完整记录下来，大概抄了一行好像是：（エラーが发生しました）然后接着两行日文。发生这个问题后，只能关机重来。非常影响情绪。我想请教太郎一下，这到底是由什么引起的？是我主机的原因还是其他的什么原因。望您告知。希望太郎体谅我焦急的心情，毕竟这是我全部的积蓄换来的。

答：你遇到的问题是普遍现象，这是由于该游戏本身存在BUG而导致的，并不是主机的问题。要解决这个问题的唯一方法就是——看你的运气了……这也是导致《MGS 孪蛇》的品质受到争议的原因之一。

最后感谢您。静盼佳音。

一名刚买NGC的玩家

香港行货齐全

太郎你好：

我是一名大陆的读者，客套话不多说，有几问题想问一下

1)在大陆是否可以使用XBOX Live！

答：请留意本期樱子答疑

2)港版XBOX游戏是英文版还是日文版?港版机能兼容其它地区的游戏么?

答：港版XBOX游戏多以英文版为主，但具体情况还是要看游戏本身，但每款游戏都会附有中文说明书。港版机改机后能兼容其他地区的游戏。

3)一款游戏大概能卖多久?我暑期去香港能否买到行货的《忍者外传》和《铁骑大战》?

答：香港的游戏商铺会有各种行货游戏，而且品种齐全，详细可以留意上期的特别推介“暑假畅游香港！游戏迷实用导游指南”

4)《飞龙》是否有港版行货?

答：《飞龙》有港版行货。

谢谢太郎帮我解答

深圳的小强

《影之心2》有否美版

太郎：

你好！最近在玩《影之心2》，这确实是一个很好的游戏，很希望有第三作，第四作……

下面我想问几个问题。

1）什么是n之键?

答：《影之心2》中的n之键的n=3、5、7、无限。在战斗中使用的话能使轮盘的旋转次数增加到3、5、7、无限次。如成功连上，攻击伤害会增加到3、5、7、无限倍。需要注意的是每旋转一次指针的旋转速度都会加快。

2）在那里可以拿到呢?

答：获得方法很多比如打倒BOSS，打开宝箱，从道具店中购入。由于在剧情发展过程中会获得不少，可用的地方也不是很多，所以用不着花钱去商店购买。主要的在与BOSS单挑的时候使用，其他情况下一般是用不到的。

3）《影之心2》是否已经出了美版的了?

答：目前还没有美版，但据官方公布《影之心2》美版将会在不久后推出。

谢谢，希望KJF越办越好。

王哲沂

XBOX方向盘转换器

太郎：

你好，我是Xbox玩家。我喜欢赛车游戏，我想买一个方向盘，但我喜欢PS2的方向盘，但我知道有一个把xbox接口转为PS接口的转换器，用PS2的方向盘可否通过转换器玩Xbox的赛车游戏。

答：如果用转换器的话，是可以使用PS2专用方向盘玩XBOX的游戏的。但由于转换器的质量参差不齐，所以建议你最好还是在买的时候多找几个XBOX的赛车游戏，用PS2方向盘试玩一下，测试转换器的兼容性。

谢谢回答我的问题，祝全体小编身体健康。

xingxia123

《战国无双》最强武将

电玩太郎：

你好！目前我在练《战国无双》的最强武将，但是发现并不是那么容易就练满的，按照贵刊的说法，我试了女忍者的上田城救出，结果功勋是2600点，技能640点，而且武器攻击和防御几乎不涨，这样下去是练不出来的。我又试了上杉谦信的川中岛，6分钟内直接击败武田信玄过关，过关后功勋在1700到2000左右，技能520点，虽然技能勉强都够学，但是间接攻击和间接防御是肯定涨不满的。以上关卡都是以地狱难度进行的。请告诉我一个可以练出完美武将的方法，跪谢！

答：攻略上提供的最强武将育成方法是正确的，也许你在某些细节方面有所疏忽。另外，阁下提供的日文资料，内容与本刊刊登的最强武将育成方法基本相同，并无特别之处

无名氏

PS2游戏秘技大解答

太郎哥哥：

我想问一些有关GAME的秘技！

1)《GTA VICE CITY》

答：本游戏的秘技已于上期78的太郎信箱中刊登，请参考该期。

2)《MT Bikers爆走单车下山赛》

答：此游戏有大量秘技，但各秘技都必须在比赛中快速输入。

秘技	密码
开启作弊模式	上、△、下、X、左、O、右、□
超级弹跳	左、□、X、上、△
无重力	下、△、□、□、上
超级旋转	右、上、上、右、右、□
超级兔跳	上、X、左、□、上
超级速度	下、左、左、右
加满技巧计	下、左、左、右、右
强化攻击	上、下、左、左、右
水瓶攻击	上、下、左、左、右、右
回复体力	下、右、右、左、左
无限水瓶	上、X、左、左、O、O
获得$2,000	右、△、△、左
大量金钱	右、上、上、O、O、□
不受攻击	左、□、O、□、左
必杀槽全满	下、□、□、左、O
加速	下、△、右、右、□
开启所有隐藏要素	下、上、上、下、下、上、上

3)RS II

答：在GALLERY模式输入以下的密码，会出现不同的新项目。

I'm_beginner：在HOW TO RS2全影像出现。

BILLIONRIDER：在RS MODE一开始就有1亿元。

RS2worldtour：在ARCADE MODE赛道追加。

MORE_MOTARD!：在ARCADE MODE MOTARD追加(RICH TABLE2、STRANGE CHIMNEYS、BATTLE LINE16)。

REVERSEworld：在ARCADE MODE逆走赛道追加。

GetBOTTLECAP：GALLARY B.C.COLLECTION出现。

阿轩

MMORPG对市场影响有限

太郎兄：

你好！希望你可以答复下列问题。谢谢！

1）《FIRE FIGHETER F.D.18》有没有秘技？

答：此游戏并没有输入密码便出现的隐藏项目，全都要靠玩家自己玩出来。

EXTRA项目：集齐全部勋章和全部遗失物后通关，便会出现选关（STAGE SELECT）和实时影院回顾（REALTIME CINEMA VIEWER）选项。

隐藏角色MISS CRIMSON：EASY MODE全部关卡取得金牌，而且玩了10小时以上。

隐藏角色MISS JET-BLACK：NORMAL MODE全部关卡取得金牌，而且玩了15小时以上。

隐藏角色MISS HOLY WHITE：HARD MODE全部关卡取得金牌，而且玩了20小时以上。

隐藏角色DEAN MCGREGOR：VERY HARD MODE全部关卡取得金牌，而且玩了25小时以上。

隐藏角色DEAN MAX MCGREGOR：集齐全部遗失物，而且玩了30小时以上。

2）《RED DEAD REVOLVER》有没有秘技？

答：本游戏的隐藏东西也必须靠自己努力获得。完成STORY MODE会出现HARD MODE和BPUNTY HUNTER MODE，完成HARD MODE会出现VERY HARD MODE，完成VERY HARD MODE则出现RED WOOD REVOLVER MODE。完成BOUNTY HUNTER挑战可开启不同的隐藏项目，然后在游戏中暂停可选择，以下是对应不同BOUNTY LEVEL的项目。

SAD STARS：THE MINES

NO HUD：STAGECOACH

BITE THE BULLET：FORT DIEGO

NO DISTORTION：END OF THE LINE

INFINITE DEAD EYE：BATTLE FINALE

GOLDEN GUN：SIEGE

INVICIBILITY：FALL FROM GRACE

3）《红之海2》已经通关一次，但未达100%，有没有秘技？

答：要取得100%完成率，除了完成所有地区的任务外，还必需将武器LV改MAX，取得全部的发光鱼和完成用语词汇收集。而有关发光鱼的部分，每个地区各有5条，不接任务直接进入该地区便有机会找到，而5条发光鱼的出现条件如下：

第1条：没任何条件

第2条：完成一定的COMBO数

第3条：击破一定数目的敌人

第4条：NO DAMAGE

第5条：完成各版面的特殊条件

有关秘技方面，完成所有的任务会出现EX模式，存在一些此模式特有的道具：

トリスタン：BP自动回复

イゾルデ：HP自动回复

ソリッドエア：受敌人攻击的伤害减至2/3

ダイハ ド：受敌人攻击的伤害减至一半

リゾルヴ：习得给予敌人广范围大伤害的技能

4）在贵刊的情报网络中得知，XBOX《真梦人生》宣布中止开发，本想在这个月购买XBOX和XBOX LIVE，但现在要重新考虑了。我想有很多人都会因这个原因而放弃购买XBOX。你有何想法？

答：其实我在太郎天地中也探讨过一些关于《真梦人生》被中止的看法，个人当然是极希望能玩到这个作品。但从实际观点来看，我认为MMORPG对日本的吸引力并不大，当然不排除有一定的人数因为它而购买XBOX和XBOX LIVE，然而是否真的有将形势扭转的作用呢？始终MMORPG必须支付月费。当然有许多人并不介意，但肯定有更多的人不愿意付额外的钱来玩游戏。如果该游戏推出后只能卖出数万套，那对厂方来说只是个负担，因为网络游戏必须靠一定的开支和维护人员。反而厂方若能把《真梦人生》制作成OFFLINE RPG，相信吸引大家购买的意欲会更高。

祝身体健康

老FAI

死机与程序出错有关

To：太郎先生

你好！小弟有一些关于XBOX及PS2的问题想请教太郎先生！

1）小弟觉得XBOX LIVE相当吸引，很有兴趣下载《PGR2》的法国赛道来玩，如果要玩XBOX LIVE是否家中可以宽带上网及购入一套XBOX LIVE就可以呢？还需要交纳其他费用吗？

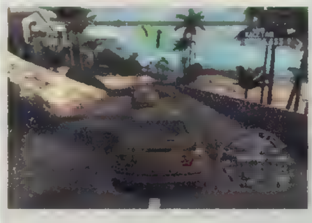
答：要登记XBOX LIVE，首先当然要玩家能用宽带上网，以及购买XBOX LIVE上网套件。此外如要下载《PGR2》的法国赛道，也必须上网支付所需的款项，所以如没有信用卡的话就算买了XBOX LIVE也下载不了有关内容

2）早前看贵刊的《忍者外传》攻略及武器介绍，里面提到了一把大刀，是在哪里找到的呢？是否指黑龙刀呢？

答：是否那一柄像木头、上面有红色字的大刀呢？那是"天衣无缝，需要把木刀改至满级才能出现

3）PS2上有没有推出过一些炸弹人游戏，玩法像超级任天堂的那种，可以双人一齐杀敌过关的呢？如有，是哪一款？

答：PS2并没有推出过可让二人一起合作过关的《炸弹人》。故事模式都只能单打，只有对战模式才能多人同玩。



4）PS2的《湾岸 MIDNIGHT》是否有秘技的呢？它的官方网站好像有提及，可惜小弟不懂日文！

答：本作品其实并没有什么特别的秘技，只有五辆隐藏车辆：完成ARCADE SENARIO MODE可得"恶魔之Z"。以"恶魔之Z"完成ARCADE SENARIO MODE可得"BLACK BIRD"。完成SERIES 1可得"BNR32改BLACK"。完成SERIES 2可得"BNR32改"。完成SERIES 3则能获得"FD3S改"。此外在选择车辆画面中，按着START不放来决定会听到声响，效果是在对战中按R3可放出烟幕；而在选择车辆画面时，按着SELECT不放决定也会听到声响，效果是在对战中使画面变得更华丽。

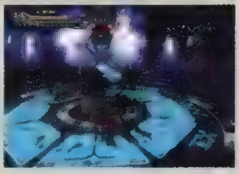
5）太郎先生觉得XBOX的《越野挑战赛2》及PS2的《WRC 3》哪一款比较好玩？

答：个人觉得《RALLYSPORTS CHALLENGE 2》比《WRC3》更出色。首先在画面方面，《RC2》的拟真度极高，甚至连背景也营造得很细致。而《WRC3》在车身表现上还算可以，但背景却暴露了PS2在性能上的不足。尽管两者的赛车都会因碰撞而损毁，然而《WRC3》中的赛车却不会粘上尘土，进一步使拟真度下降。在操作方面，若用手柄玩《WRC3》会因为很难控制半油门而令操作变得辛苦，这也是PS2赛车游戏的通病，只有用方向盘才能改善。而整体游戏方面，《RC2》有多种不同的比赛模式，而《WRC3》则是以真正的比赛为蓝本，这方面可谓各有千秋。《RC2》还可在上网进行十六人对战，以及下载新内容。所以若以总体表现而言，《RC2》不管在游戏性还是视觉享受上都胜《WRC3》一筹。

6）小弟自从玩了《忍者外传》后，对动作游戏兴趣大增，太郎先生可否介绍一些好玩的动作游戏给小弟呢？XBOX及PS2均可！

答：其实动作游戏也分许很多种，像《忍者外传》可定为动作冒险游戏。而值得推荐的PS2动作游戏有"《鬼武者》系列"、《MONSTER HUNTER》、"《SILENT HILL》系列"等等。至于XBOX可玩《变形侠医》、《真实犯罪 洛杉矶喋血街头》、《御伽 百鬼讨伐绘卷》和《魔戒 王者再临》。

7）另外，小弟在游玩XBOX的《PGR2》及PS2的《零 红之蝶》时都出现过死机的情况，为什么会这样呢？我是玩正版游戏以及没有改机的，游戏碟也没有刮花的痕迹！



答：其实目前的游戏开发越来越复杂，因此极有可能在某些程序上出现微小的错误，而你又刚好遇上。事实上每个游戏开发中都需要不断地进行测试（DEBUG），从中找出错误，尽管如此，但仍可能有遗漏。

太多问题了，请见谅！

祝各位身体健康！业务蒸蒸日上！

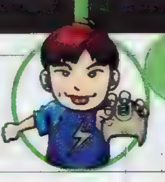
MOTSU^^

今后所有"太郎信箱"来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

太郎天地



对任天堂另类机种的看法

两大厂商的新手掌游戏机已经揭开了其神秘面纱，并成为了人们谈论的焦点。然而游戏界的话题层出不穷，近期任天堂公司在经营方针说明会上，透露了其次世代游戏主机的一点情报。

新主机不明朗部分仍有很多

目前有关三大次世代主机的消息，大部分都还处于猜测阶段，原因当然是厂家为了避免被对手探清新主机的底细而封杀消息。当中传得最邪乎的要算是PS3了，因为某些游戏开发者多少透露了一些PS3的性能，以此为蓝本出现了各种推测：可以兼容PS2甚至PS的游戏软件；PS3主机内置硬盘及上网设备等。其中部分机能显然是受到了XBOX的影响，以现有技术来讲还是能够实现的，不过预计要等到2006年PS3正式推出谜题才会揭晓。

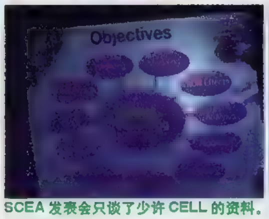
有关次世代主机的消息大多都是传闻。

唯一可肯定的是ATI公司将主宰其中两台主机的命运。

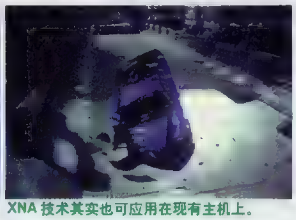
已成为PS2主要竞争对手的XBOX，其次世代机也有多种传闻。例如有第三厂商指出XBOX2会“开倒车”：XBOX拥有优势的硬盘配置到XBOX2时可能会被取消，用FLASH MEDIA代替；考虑放弃兼容XBOX的游戏软件；特别是传闻厂商将聘请为GC设计图象引擎的ATI公司为其设计XBOX2的图象引擎，这一消息使拥有XBOX的玩家信赖度大减，厂商只好为此出面解释该事情还没有落实。

E3没有次世代机消息发表

至于任天堂次世代机的消息就更加讳莫如深了，之前除了知道任天堂会继续请ATI公司为自己设计次世代机的图象芯片外，其他方面都不明。甚至有传闻说厂商将放弃开发次世代机，只靠GC的周边配置产品来延续其生命。当然，任天堂对于重新称雄家用游戏机领域始终保持着一份执着，虽然从N64开始至现在的GC，其市场占有率持续下降，但是任天堂仍不言败，继续开发新主机的同时更指出将不再是单纯提高主机性能，而是要带给玩家更多全新的游戏体验，并且很有信心能以此扭转目前的劣势。



SCEA发表会只谈了少许CELL的资料。


XNA技术其实也可应用在现有主机上。

在本届E3展中，SCEA与Microsoft并没有公布多少次世代机的情报，前者只大谈CELL的能力，而后者就继续展示其次世代开发平台XNA。当中，XNA其实并不是单用于XBOX2的游戏开发平台，而是一种更易于开发游戏的技术。而任天堂在E3展前的发表会更完全没有提到任何关于次世代机的消息，给人一种似乎在各方面都比别人走得慢的感觉。

高性能未必会赢

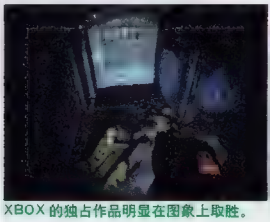
上周任天堂在经营方针说明会中，终于公布了其次世代机的有关资料。据厂商称，这台新的家用游戏机开发代号为“REVOLUTION（革命）”，将于明年的E3展正式公开展出。厂商继续保持其信念，认为以往游戏业界的那一套对于现在已经不再适用，并强调这台主机并不以高性能作为噱头，更剖析目前游戏迷购买新主机的主要原因：不是性能、画质或音效，而是全新的游戏体验。

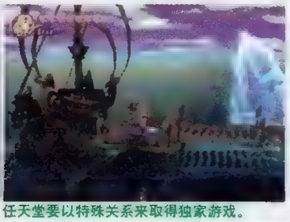
对于性能来说，笔者确实同意任天堂的说法。的确，性能高未必就代表其销路好。像XBOX的性能就比PS2强，但是销量还是不理想。但也不能说高性能便一点都没有用处，以目前的市场来看，玩家的要求越来越高，游戏商只能努力研制画面更华丽的作品。而GC目前吃亏的地方，正是因为在性能上不如另外两台主机，才会不被第三方厂商看好。

PS2因为市场上的优势而获得大量独占游戏。

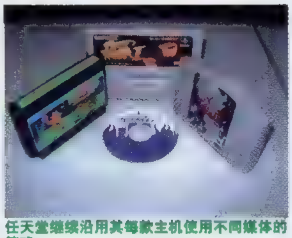
目前各大主机都有独占作品，当中PS2拥有独占游戏数量多主要是由于其市场占有率高。XBOX拥有的独占游戏则是因为其高人一等的主机性能。至于GC拥有的独占游戏往往是因为与任天堂的合作，例如《机动战士高达 战士的轨迹》或《MGS TS》就是任天堂专门请第三方厂商为GC制作的，或者可以说这些游戏并非软件厂商特意制作，而是任天堂自己出资制作的。

所以，如果说次世代机的性能并不重要，那是自欺欺人。毕竟机能强是一种本钱，没有人会嫌本钱多，能让游戏厂商为自己开发一些机能上独占的作品，总比看着别人把自己的当家作品轻松移植走好。因此新主机最少在性能上不能与对手有太大的差距。不过另一方面，厂商表示REVOLUTION具有表现华丽游戏的处理速度和演示高画质的性能，这似乎又与其不崇尚高性能的论调背道而驰，难道这一切都是任天堂掩人耳目的烟幕？


XBOX的独占作品明显在图象上取胜。


任天堂要以特殊关系来取得独家游戏。

不兼容旧软件将是致命伤


任天堂继续沿用其每款主机使用不同媒体的策略。

也许这台“REVOLUTION”对任天堂来说根本不算是GC的次世代主机，因为厂商表示即使它推出了，GC还会继续生产并发售。厂商曾不止一次地强调REVOLUTION是一部“异质机种”，又指出此机种属于“非连续性的另类产品”。虽然任天堂喜欢用一些奇特的词语，但我们还是能够从字面上推测出它并不兼容GC软件，是一部完全独立的新游戏机。

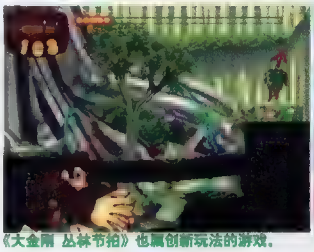
笔者多次提到，PS2能够成功确立其市场地位，除了当时率先引入播放DVD影碟的机能，以及高人一等的性能外，最重要的就是能兼容PS的软件。这种承上启下的能力马上吸引了PS机主的追捧，同时也因为本身有PS庞大的游戏软件作后盾，使人对PS2充满信心。由于以上两点，使曾为PS效力的厂商可以更放心地开发PS2的软件。由此可以看出兼容旧世代机的软件有百利而无一害，最少对新主机顺利被市场接受有很大帮助。

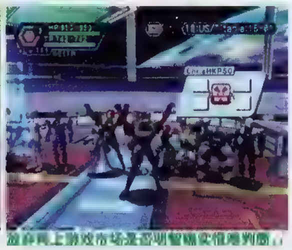
兼容旧主机软件有助与老玩家过渡到新主机。

然而任天堂的“REVOLUTION”若不兼容GC软件，对市场或玩家来说，就是一种全新的产品。首先大家要考虑其性能、对应的软件，以及有哪些游戏厂商参与。所有的新机种，都存在可选择软件不足的问题，“REVOLUTION”也不会例外。更重要的是，在其他主机的竞争下，玩家与第三方厂商是否有耐心等待这台全新机种的成长呢？

全新游戏性的意义

最使人期待的便是厂商所强调的“游戏性”。任天堂再三表示要提供新的游戏方向，这意味着“REVOLUTION”可能在玩法上将打破以往游戏机的传统，例如以另一种操作方式来取代固有的手柄。这很容易使人联想到GC的《大金刚 丛林节拍》以及PS2的《EYE TOY》，这些游戏都打破了使用手柄来玩游戏的传统理念。而本届E3展公布NDS将使用TOUCH SCREEN（触摸屏）就是一种全新的手掌游戏操作方式，然而以上两种玩法其实都有局限性，甚至对体力有一定的需求，如果每个游戏都这样玩将会很辛苦。当然任天堂所提倡的“新玩法”未必就是“体力化”的玩法。


《大金刚 丛林节拍》也属创新玩法的游戏。


放弃网上游戏市场是否明智确实很难判断。

除了性能、兼容性与玩法外，“REVOLUTION”还有一个令人担心的地方，就是任天堂并不重视网上游戏的发展。在其余两大对手都极力拓展这方面的时候，任天堂竟认为一日未能解决月费问题，就不可发展网上游戏，而且更对XBOX LIVE全球拥有一百万名登记者表示不屑。虽然在GC上也曾推出过有关的周边，可是至今只有SEGA和CHUN SOFT在开发其对应的游戏，作为主机厂的任天堂完全不给予支援，对买了该周边的玩家来说未免有点不公平。或者本次厂商表明不支持网络，正好使大家省心，以免重蹈GC的覆辙，但这样主机的卖点自然会更少。

后记

还有一点值得大家留意，那就是任天堂似乎打算无论是手掌游戏机还是家用游戏机，都以同时销售两款主机实现平行发展。即是GBA与NDS分别发展，而GC与REVOULTION也同时在市场上发售，但游戏市场能否有这样的承受力却值得商讨。当然NDS可兼容GBA软件，迟早会取代GBA。但“REVOLUTION”与GC不具互换性，那又会变成什么样呢？相信不论第三方厂商或任天堂自身，最后都会逐步取新而弃旧吧。

目前有关各次世代机的情报仍然相当缺乏，而目前得到的资料也不能全信，因为有可能是厂商扰乱对手的一种手段，具体情况还是静待今年下半年或明年E3展时，各主机厂商带给大家的实品吧。

NDS取代GBA只是迟早的问题。

太郎天地

任天堂游戏机市场战略混乱

前面才谈过任天堂对于家庭游戏机的策略，想不到近期美国任天堂又透露出有关于掌游戏机的另一策略，看来仅仅是任天堂一家便已经想把游戏市场炒热了。

双机种战略的可行性

每间厂商都会把资源投注在比较有市场保证的机种上。

前面提到任天堂表示正在开发中的“异类机种”，将会和现行机种GC同时在市场上并行发售，事实上这与以往的游戏市场主机销售策略是有很大差别的，过去像任天堂和SEGA均是一代新机换旧机，其中只有一段不到半年的时间作为两代主机的交接期。虽然有人说PS在PS2推出后仍然能长时间在市场上售卖，然而很明显的是游戏商把开发软件的资源都集中于PS2上，PS或PSone则慢慢淡出。

由此可见，正常情况下主机厂商也并不看好并行发售两部或以上的主机，一来市场未必能承受住，二来游戏迷会觉得无所适从，到底应该支持哪部主机，三来是游戏开发商也需要知道投入开发力量在哪部主机上，毕竟游戏迷所持的金钱有限，不可能什么游戏都买，而游戏开发商也已明白游戏市场实际上并没有扩大多少，开发新作前必须要进行多重考虑，最后可能只会选择其中一部主机，甚至走极端路线，对两部主机都不提供软件。

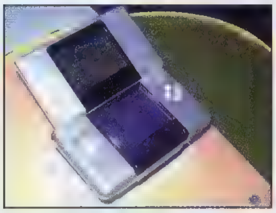
PS2推出后PSone仍存活了很长时间，但却鲜有新作。

从实际情况来讲，同一间厂商要同时让两部主机存活有相当的难度，首先是两者有性能差异，让任天堂自信的异类游戏性是否能受玩家欢迎，这件事本身就值得令人思索，毕竟晚推出的机种性能肯定较佳，在有明显的性能差异的情况下，游戏迷自然会将购买力逐步转移到新机上。此外任天堂也曾提出在对手的次世代机发售时，会为GC推出一部周边机器，虽然厂商强调这并不是提升机能，而是从游戏性出发，但这是否会是目前发表的“异类机种”的前身呢？或许GC周边已经胎死腹中了。

GBA2成为“秘密武器”

任天堂在家用机的市场策略令人有种摸不着头脑之感，而手掌机市场方面有着同样的问题。厂商公布NDS后，表示它会与GBA实行并行发展。换言之，无论家用机或手掌机任天堂都要采用“双机种战略”。不过手掌机与家用机不同的地方是，家用机可以通过分线器连接起来，然后在同一部电视上玩；但手掌机就难以将多部一起带上街，也因此让NDS具备了兼容GBA的能力，因此估计厂商最终算盘还是以NDS取代GBA。

就在玩家评论着PSP与NDS的各方面机能时，想不到任天堂方面又有爆炸性发言，网上有消息指出，欧洲任天堂提到厂商正在开发新型的GBA，而这部GBA2（暂称）其实是与NDS并行开发的，既然NDS已经有实物现身，那么GBA2是否也已经接近完成阶段了呢？（以下文章是基于“GBA2开发中”这则传闻是事实的情况而论述的）



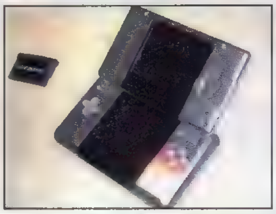
NDS只是任天堂的一次市场测试？

更令人意外的是发言人指出这部次世代GBA是厂商的后备兵器，如果NDS市场发展并不理想，GBA2就会在2006年推出，当然如果NDS成功了，GBA2就会顺延发售期。这样说来，显示出任天堂对NDS并没有绝对的信心，否则也不会同时开发两部新手掌机，当然任天堂本身有个宣传原则，那就是从未把NDS视为GBA的后继机。

本来开发新机并不是什么奇怪的事，但研究硬件性能却需要相当长的时间，特别是伴随着时间及对手的策略的变化，主机在性能上也会作出相应的调整。而更令人费解的是为何厂商要这么快便透露正在开发另一部手掌机呢？要知道NDS将会在今年底面世，现在谈论成败的确还言之过早，但此刻透露厂商原来还有另一部秘密武器，仿佛是在告诉玩家厂商已经为NDS失利而铺好了后路，如果一年之后NDS的发展真的并不理想，GBA2便会立即走马上任。

过早透露GBA2的反效果

厂商一早便透露自己还有另一杀手锏，也令游戏迷产生了一个疑问，到底是否应该购买NDS回家呢？因为厂商摆明有另一部更强的手掌机作为后盾，现在买了，若真的不如想像中流行而被淘汰，买了的话岂不是很笨？消费者的习惯是一向都会首先考虑到自身的利益，如果明知那是一个陷阱，是否还踩上去呢？个人觉得本次GBA2事件的最大问题其实并非GBA2是否在开发中，而是不应太早透露出风声。或许厂商是希望凭借这个消息给支持者吃定心丸，但笔者认为那非但不能稳定军心，相反还给NDS泼了冷水。



过早透露新机的消息对NDS的销量肯定将造成影响。

若一次开发NDS加GBA2的新机是否会更实际呢？

笔者认为既然厂商对NDS这项计划只是抱着观望态度，那是否应该将之落实推行呢？虽然说开发NDS也投入了许多的金钱，但如果把自己都质疑的东西带到生产线上，并且结果又真的如预料般不理想，最终的损失肯定会更大。况且这对于支持它的游戏迷与第三方厂商都是不公平的，使NDS就像是任天堂手上的白老鼠，利用它来测试自己的新产品。

至于任天堂那套“NDS不行便出GBA2”的策略，笔者也觉得大有问题，首先同时开发两部手掌机，在性能上是否会也会因此而变得差异不大呢？如果GBA2的机能比NDS强很多，那是否一开始就开发GBA2会来得更实际？又或者更进一步，将NDS与GBA2两者的优点结合为一，会比把它们分开来推出更有成效呢？

是否会贯彻双机种策略

GBA2推出时性能估计要能与PSP匹敌才行。

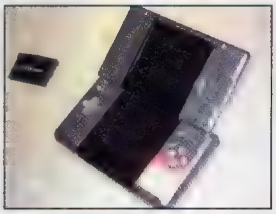
其实NDS与GBA2并行开发还存在另一个问题，就是晚推出的GBA2性能方面，要知道游戏机的性能虽然未必完全左右其成败，但迟一点推出，相对来说机能应该更强。现在的问题就是它与NDS同期开发，其性能的前瞻性便令人担心，就算设计者有很开阔的设计思路，然而不同的开发时期对于产品成本有着决定性的影响，例如现在PSP的成本，到3年之后可能已经大为下调，但对于要预测未来的市场（最重要是预测对手动向），总是有一定的困难。相信玩家都会希望GBA2公布的能力更胜PSP，否则晚出的意义将变得没有什么价值了。

相信日后的GBA2是无法兼容NDS软件的。

更令笔者质疑的是，既然这部GBA2面世时间取决于NDS的成败，若NDS成功了，相信最少可玩3至4年，那么已经“开发完成”的GBA2又将会怎样处置呢？等NDS衰落之后推出，到时GBA2原本具有话题性的能力可能已经过时了，到时任天堂相信要放弃早已完成的GBA2，再开发另一部有更好的性能条件的新主机了，那无疑是浪费人力物力。

当然，正如任天堂所说，NDS其实是与GBA在市场上并行发售的产品，那么GBA2的开发就顺理成章了。因为那样说来GBA2纯粹是GBA的后继机，不管NDS是否成功，推出GBA2肯定事在必行，也贯彻了厂商那套“双机种战略”。不过问题就会回到原点，那即是市场是否可以承受同一间厂商推出的两部游戏机。更重要的是GBA2与NDS的软件肯定互不兼容，那时候玩家是否会继续支持NDS，还是改投性能更高（假设）的GBA2呢？又或是任天堂到时将会开发NDS2来延续呢？

打机不是为了潮流



不要只为赶潮流而买机。

对于试玩过NDS后，笔者对其的表现还是有信心的，它的确如厂商所说，为游戏性的改革带来了新的动力。虽然有人觉得它的外型并不吸引人（既可以接受GBA SP，为何对NDS却会挑剔？），但游戏机最重要的还是游戏本身，笔者这样说并不是指PSP的游戏不好，而是希望玩家到时候选购新机，没必要仅仅因为手掌机外型漂亮或是赶潮流而武断地掏钱，最重要的是考虑该游戏机的软件是否适合自己。

Text : Dr.Game　Design : SL

Chara Egg～

收录了共18款全高约6cm的咸旦超人家族成员及怪兽的小模型，由超人、左菲、超人之父、超人之母、超人80到超人佳亚及迪加等构成，另外还包括友好珍兽、RED KING等FANS印象深刻的怪物。

咸旦超人系列

海洋堂和固力果合作推出的小模型系列最新作，本次以经典机械人动画《铁人28号》为主题，收录了4款可动的机械人和5款充满迫力的情景摆设物，可谓老少皆宜。

固力果时光滑行～

铁人28号篇

趴地熊寿司扭旦

久违了的趴地熊最新扭旦，本次可爱的趴地熊会趴在5种不同口味的寿司上，叫人爱不释手，你舍得吃掉它们吗？

爆走ART车联合扭旦

以日本地区晚上活跃的暴走族改装车为主题的回力车扭旦，全套共有5款，包括房车、跑车、货车甚至电单车，每款的造型均充满个性。

圆谷英雄系列～

以70年代的BULLMARK空心人型玩具为蓝本的怀旧景品，全套共有5款，包括大家熟悉的电子分光人及其他特摄英雄，怀旧特摄迷必买！

BULLMARK空心人型景品

约10cm高的咸旦超人人型景品，除了造型可爱之外，好像电话线般的线还有伸缩机能，全套共5款。

咸旦超人伸缩锁匙扣景品

任天堂手绳景品

以任天堂红白机为主题的手绳景品，全套共4款，包括红白机、手柄的模型和4种不同图案的手绳，相当富有纪念价值。

蒙面超人剑化身成为有趣的电动火车，全部9款包括火车头、动力卡车、路轨、轮盘及指挥灯等，集齐的话便可组成大型情景组合。

蒙面超人剑扭旦～Chara Rail

FROG STYLE扭旦～FUNIFUNI FROG

以弹性物料制作的FROG STYLE扭旦，不仅可作为饰物，适中的尺寸更方便握在手中把玩，十分可爱。

Text : Dr.Game Design : SL

龙珠 Collection Vol.3

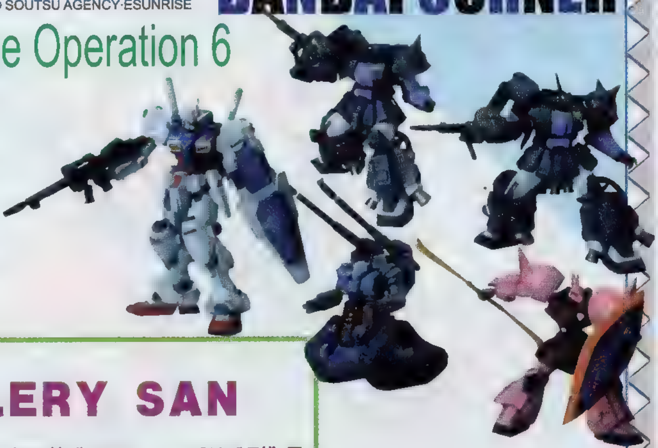
“龙珠 Collection”又来了！本次收录的角色横跨不同时代，由悟空的爷爷孙悟饭到悟天克斯都会登场，其中儿童时代的悟空还可与短笛组合成为情景模型。

BANDAI CORNER

© SOUTSU AGENCY·ESUNRISE

GUNDAM Ultimate Operation 6

由 VOLK ／造型村的高手负责制作的“GUNDAM Ultimate Operation”第6弹，本次的登场机体包括高达 GP–01、红勇士、太空坦克及高机动型渣古，而高机动型渣古更分为3款，集齐后便可重现黑色三连星的勇姿！



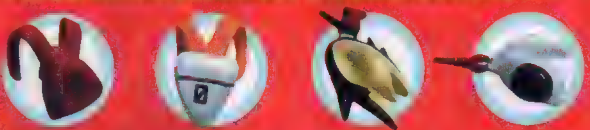
CHIBI GALLERY SAN

以造型突出的可爱小动物为主题的“CHIBI GALLERY系列”最新商品，全套共8款，每款另备有不同颜色的特别款式，共计20种。

Red Magic

Ci Boys 香港台北玩具创作大展 2004 特别版

Pinky:cos. 新世纪福音战士



魔界小金毛巧克力迷你模型 罗德城 Collection

超级机器人大战景品 DISPLAY MDEL 2

龙珠巧克力迷你模型 攀上加林塔！

画廊 G

南京 酸草莓

◀虽然是临摹作品，但黑玫瑰玩友的绘画技法非常有特色。轮廓线条犀利干练，上色方面，彩铅线条令画面充满节奏感，同时素描式的排线使画面的明暗层次得以丰富，两只动感十足的神龟就这样跃然纸上。可称得上是让人看了眼前一亮的作品，希望以后能够更多地看到阁下的原创作品！

大连 黑玫瑰

◀欧洲杯刚刚落幕，我们的御用画师酸草莓便为我们再现了科技风众小编在绿茵场上的开心玩耍的情景。虽然只是伪非球迷，但一个月下来苍刃也熬夜看了几场精彩的欧洲杯比赛。不过还好本届欧洲杯的比赛用球是“航海日志”而非seed的种子水晶球，否则seed的脸色一定比画面上还难看！

北京 轩辕淳

▲轩辕淳玩友这幅馆林见晴，色彩过度非常柔和，而整个画面淡淡的基调让人在欣赏作品时感到非常舒服。作为著名的恋爱游戏系列，《心跳回忆》已经走过了十年的历史，不知道画中的馆林是否唤起了你当年的美好回忆了呢？

▼来自《恶魔城　月下》的阿鲁卡多，本期到了Toriamos玩友笔下竟然成了这幅模样。挑起的眉毛，噘起的小嘴巴，还有拉着斗篷的小胳膊，真是格外的卡哇伊啊！

郑州 Toriamos

北京 见习骑士

▲通过巧妙的构思（能够同时打倒隆和草薙）和表情刻画，洗脑肯那份嚣张与强悍被见习骑士玩友表现得非常好。整个画面另一个亮点在于美式漫画风格的上色与画面的整体风格结合得不错。不过人物细节的刻画不够自然，要多练速写啊！

最近苍刃一直处于忙碌状态中，而天气也愈发地炎热起来，难免让人有些烦躁，不过好在广大读者仍然一如既往地支持着“G画廊”，这让苍刃觉得再辛苦也不算什么。在此，我想说：“暑假到了，苍刃期待你的画稿！”本期OUR SHOP是苍刃本人的故事，感觉有点不一样哦！

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有**招行或者交行的银行卡**，在来信或Email中将**卡号、持卡人姓名和开卡城市名称**提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP
NO.8
Life is short
Play more!
啪!
中午休息时间
唉——
你打不过我的!
不可能!
??
下班时间
走,下班了,吃饭去!
怎么了?最近你有点不对劲啊!
是啊,好长时间没有看到你在电梯间打电话了,跟你mm闹别扭了?
以后不会再打电话了
以后再也不会了,除非发生奇迹……
这奇迹发生得也太快了点吧?
是啊!
一定是找我有什么事儿而已,我们已经没什么了,等我两分钟。
20分钟后

你这两分钟也太长了吧，我们等不及，先……
废话少说，快借手机来用，我的没电了！
又过了20分钟
她需要我的照顾，而我也舍不得她，不过一旦在一起总有不开心的事发生，我非常苦恼。
"呵呵，想开点！这点事儿哪里犯得上苦恼啊！"
想想当初挑战'dante must die'难度，那才叫人欲哭无泪啊！
还有练习《铁拳4》的连技，不知道流了多少汗水，报废多少摇杆……
还有我们每次交稿前夜的熬夜奋战……
这些你都能挺住，这点小事就别郁闷了！
况且刚才你们通了40分钟电话，也没见你不开心啊！所以说小别扭嘛，很快就会过去的！
就算真的分手了，也不必伤心啊！还记得当年Xbox的宣传口号吗，
Life is short,play more!人生苦短，及时行乐，别忘了，我们还有游戏！
是啊，要知道"游戏之心能改变世界"啊！心情好点了吗？
嗯，好多了，谢谢啊！
别客气啊，对了，苍刃，这位小姐似乎找你有事！
这位先生买单吗？你们一共点了8个汉堡、20只鸡翅、6杯可乐……一共是……

不少受欢迎的恋爱SLG游戏都曾改编为动画，本次介绍的《在遥远的时空中 八叶抄》也是其中之一，而该作品的题材与一般的恋爱游戏不同，内容充满了幻想性和趣味性，融合了时空交错、恋爱与鬼怪等要素。

STAFF
原作：水野十子
监督：つなきあき
人物设计：大贯健一、小谷杏子
制作：ゆめ太カンパニー

在遥远的时空中 八叶抄

鹰通

诗纹（左）& 伊罗利

赖久

秦明

故事概要

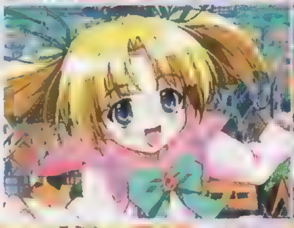
平凡的高校生茜与好友天真、诗纹一起突然被召唤到异世界“京”，据说茜的体内隐藏着“龙神之力”，因此被请来守护一直受鬼怪袭击的“京”。面对突如其来且难以置信的转变，茜仍然能以坚强的勇气去应对。鬼怪首领亚古拉姆及守护神子的八叶等人，同样会根据茜的“想像力”而产生变化，随着故事的发展，身为“神子”的茜逐渐察觉到自己的真正使命……

永泉

天真

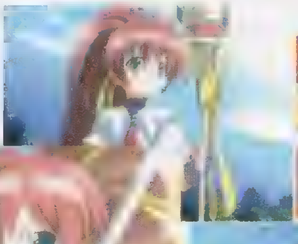
友雅

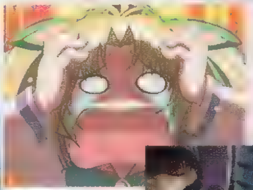
人气游戏《苍之海的TRISTIA》的动画化作品，内容讲述14岁天才发明家娜露嘉·富兰卡的故事，作品舞台是名叫“TRISTIA”的海洋都市，该处正在举行被称为“TRISTIA巨人大会”的机械人竞赛大会，主人公娜露嘉一方面要应付强敌的挑战，另一方面希望凭着自己的发明令都市复兴，最后她能否排除万难达成愿望呢？

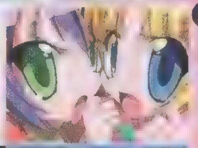


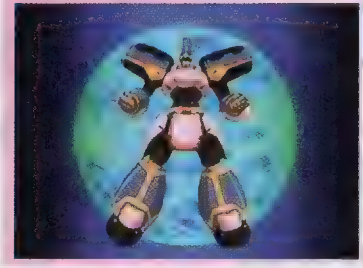
故事简介

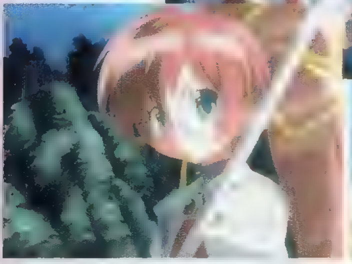
普罗史比诺是世界著名的天才发明家，她的14岁孙女娜露嘉·富兰卡遗传了祖父的发明天份，希望凭着发明力量令居住的海洋都市“TRISTIA”回复兴旺。某一天，曾经在帝都祖利亚研究院成为娜露嘉竞争对手的少女突然出现，并且向她立下了挑战书，而决胜的舞台就是市内举行的“TRISTIA巨人大会”……

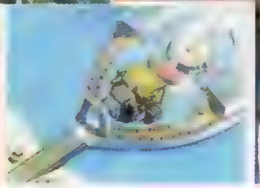












STAFF
监督：まついひとゆき
剧本：佐藤和治
人物原案：驹都えーじ
人物设计：小笠原笃
机械设计：下司晃生、高桥聪
美术：草雉
动画制作：ufotable zippers

读编G漫话

生活在蒸笼里的店长的话

不知道是上次的感冒病毒在店长的体内留下了祸根，还是近日潮湿闷热的天气加速了细菌的繁殖，店长终于又一次病倒了……但店长深知本期杂志是至关重要的，因为从6月下旬以来，每周都有受国内玩家欢迎的游戏推出，没有精彩的相关介绍与及时的攻略，《GAME科技风》将怎么生存下去呢？于是店长打起精神，再带上店长的专用特效药（重感灵片）继续投入“战斗”……

细心的读者会发现，本期攻略除了像《J联盟创造职业球会’04》和《异度传说EPISODE Ⅱ 善恶之彼岸》这样的大作外，还有不少的二线作品我们都制作了攻略来满足不同层次不同口味的读者的需要。说那些游戏是二线游戏，并不是指这些游戏不好玩、不够精彩，而是它们的知名度相对于大作比较低，需要经过媒体的介绍，再将它们推广到广大的游戏玩家的生活中。店长始终认为，只要是出色的游戏，《GAME科技风》都有去挖掘它、去宣传它，甚至是去攻略它的必要！对于这一点《GAME科技风》的老读者应该深有体会吧！

最后需要说明的是，由于出刊时间的调整，本期杂志的截稿日定为7月6日，而7月A的首期PS2大奖的最后截止日期为7月15日，这样就使原本计划在8月A上公布的中奖者名单将推迟到8月B上公开。在向那些期待中奖的读者说抱歉的同时，店长采取这种策略的理由是，本次连环大奖活动受到了读者热烈的支持，每天都能收到三四十封来信，而杂志发往全国各地的时间是不同的，读者寄回印花的时间也有先后近半个月的时间差距，为了照顾中西部地区晚拿到书的读者，并保证抽奖的公正性，所以请参加了此次活动的读者再耐心一些，从下期8月B开始，每期都将刊登出一位中PS2大奖的读者。末了，希望大家能抱着平常心去看待本次连环大奖活动，即使没有中奖，你也是《GAME科技风》最重要的一份子，小编们会加倍努力做好杂志的内容，谢谢你们的理解与支持！

正如前面所描述的，大批量的来信也导致店长最近的看信时间成倍增长，不少读者都是第一次发来信件。此次在筛选有价值的读者来信时让店长有了一种实实在在当伯乐的感觉，哈哈！

店长，你好！

我是第一次买《GAME科技风》，首先吸引我的是封面。但买回去认真看完之后，还是发现《GAME科技风》有很多很多不足的，我本着让《GAME科技风》办得更好，所以要一一指出。

1.纸张。《GAME科技风》的页数在同类游戏杂志中是最多的，这一点我不否认，但保量的同时也要保质。初翻《GAME科技风》觉得纸张还算可以，但到49页之后，就觉得有些不好了。比起同类刊物，有很大的差距。

2.内容杂乱。杂志中有很多东西是不需要的，不必登出来充数。因为过多的内容往往会让人觉得整本书看起来杂乱无章，一味追求大信息量反而让读者讨厌，毕竟玩家是很挑剔的，我们需要的是精品。

3.排版乱。排版人员还不太敬业啊！对于排版的完成品，我们玩家的要求是不断地推陈出新，去除以往不合理的设计糟粕，让每一页看起来都有吸引眼球的作用。另外，杂志中的错别字有一些，但可以谅解，而不能容忍的是字非常多且密集，给人一种眼花缭乱的感觉。要知道字小的话，小孩子看了会对视力有害的。

4.攻略。攻略不需要太长，画龙点睛是关键，只要登出要点，能保证大多数玩家通关即可。要每一步都看着攻略去玩游戏的话，我觉得还不如找个大片看看呢！

5.新作评议会。对于这个评论游戏的栏目，我认为写评语的小编们要有无私精神，执笔时要客观严谨，行文语气要发自内心，而目前有几位小编还不符合以上几点要求。另外，杂志中可以多加入一些插图，因为有时候就算内容不太吸引人，几个漂亮的大插图也足够吸引人的眼球了。

刘然

店长及各位编辑：

第一次给你们写信，我的名字叫高达……错了，是卡缪。自从上次与西罗克一战后导致精神崩溃，现在在地球亚洲中国浙江杭州养伤——说句老实话，地球的环境真的很适合养伤，想当年在母舰上我还只能双目呆滞地坐在轮椅上……【店长：晕，什么跟什么啊……】

自我介绍已经初步完成，下面是本人对贵刊的看法：

①贵刊注重攻略，比其他杂志都详细，但分期刊登总觉不妥，现在学业较重，故没时间玩游戏，但假期将至，若只按最新一期杂志上的流程攻略完成游戏，却又怕错过一些隐藏要素（因为没有一次全部刊登出来的缘故），心里真是抓狂啊……希望你们能想想办法。

②光盘问题。本人觉得光盘可有可无，有的话无疑使消费者心里更踏实。至于是VCD、CD，甚至是DVD，本人觉得都无所谓。现阶段应该还是以VCD和CD互补推出为上策。但光盘方面需要注意质量问题，因为有一期附送的VCD中有很多马赛克，我换了两张都一样。

③纸张问题。这个其实原本没有什么好说的，因为我觉得纸张还过得去，但我发现在最新一期杂志上有3页都出现了图片清晰度不够的问题。或许只有我这本书上才有，由于下雨而造成的。但我依稀记得，以前也曾经出现过类似的情况，这就应该不是巧合了吧……望引起你们的注意。

化名钟毅敏的皇牌机师カミーユ

店长，你好！

我很喜欢你们的杂志，觉得做得很好，特别是攻略方面做得很好。赞美之词就不多说了，这里只提一点小小的建议。

第一点：也就是最重要的一点，希望能够把杂志的纸张统一成较好的那种铜版纸，要不然看起来实在是很不舒服。如果是出于成本原因考虑的话，我觉得可以不用送什么VCD、CD之类的赠品，把钱花在改进纸张质量上。

第二点：杂志在侧边条放上游戏的一些基本信息的做法，虽然说方便了读者的查阅，但是有两个不足之处：一、字体排列不统一，英文是横排，中文是纵排，看一个游戏的介绍有时候要把杂志颠来倒去好几遍才看得明白；二、侧边条占用了大量的版位，而这些地方本应放上更多的内容的。其实我注意到杂志利用了侧边条的颜色来区分不同的攻略，这点是值得肯定的（在其他杂志上好像还没有，贵刊可以申请一个专利^_^）。因此我建议今后杂志可以把基本信息放在每个游戏的最前面，无论中英文都用横排的方式（这样也免去了吾等懒人把书颠来倒去之苦^_^），其他的侧边条可以统统不要，把节约出来的空间放上更多的有用的内容，只用侧边条不同的颜色对攻略加以区分就可以了。

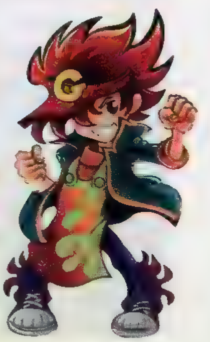
最后一点，我觉得杂志从出刊到现在还不算长，需要多与读者进行沟通，听听大家对于杂志的反映和意见。最简单直接的就是读者调查表了，每期放一张在杂志里面就可以了（最好在网上也放上电子版的调查表），这样对于提高杂志的整体质量一定会有好处的。好了，先说这些吧，以后想起别的再说。祝《GAME科技风》越办越好！各位杂志社的成员身体健康！工作愉快！

Lee

店长的集中回复

最近收到了很多读者关于杂志用纸的意见，大家都希望杂志的内文纸张能够统一起来，这样既美观又间接提高了图片的清晰度。其实店长要在这里给大家说声抱歉了，因为本刊的制作成本相当高，目前的销量还不足以让杂志在用纸方面做到统一，如果用了，店长等小编就要上街要饭了。但将来如果有一天成本允许我们将杂志用纸统一起来，众小编也一定会和读者朋友们一样欢呼雀跃起来的！

而对于赠品的调查也已经连续开展好几期了，店长现在可以把调查的结果公布出来：认为送CD较好的读者占55%；认为送VCD较好的读者占23%；认为不送CD而该送其他赠品的读者占22%。



由此可见，有超过一半的读者都比较喜欢杂志送CD，而店长在这几期杂志的编排中，也特意选择了近期最热门的游戏的OST作为赠品。而下期杂志，店长将满足那些不太喜欢光盘的读者，将赠品改为精美的《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》文具袋，希望大家能够喜欢！当然了，有什么好点子了也不要忘了告诉店长啊，毕竟赠品是送给大家的，大家拿主意的良性创意循环才是王道啊！

成功的几率有多高？多位游戏制作人表示对NDS感兴趣

最近任天堂旗下的后继、全新主机的相关传闻真的多得有点儿令人发指了，一会儿说有什么次世代机“REVOLUTION”，一会儿[illegible]另一部新手掌机GBA2，这些业界的相关话[illegible]顿时被炒作的非常热闹。不论是否真有其事，只要任天堂没有正式站出来公布消息，那便可以把上述的传闻当作假消息。毕竟要开发一部新主机并不是说说那么简单，就算是有必要的开发条件，也还是要兼顾游戏市场的容纳程度、软件数量和是否会对自己旗下其他机种构成影响。就相当于将NDS和GBA2同时摆在你的面前，会同时选择这两部主机的可能性真的微乎其微，任天堂要真的这样做则只会打乱自己家阵脚。

话说回来，最近在某本美国月刊杂志上，访问了多位日本的游戏制作人，向他们问到有关对NDS的看法，而这群制作人也纷纷表示对NDS抱有很高的兴趣，而其中受访的制作人有SEGA的名越稔洋（代表作有《SPIKEOUT》、《超级猴球》）和中裕司（代表作有“《索尼克》系列”）；NAMCO的野口新司（代表作有《霸天开拓史》）；五十岚孝司（代表作有“《恶魔城》系列”）以及TECMO的板垣伴信（代表作有“《DOA》系列”）。这一群制作人都一致针对NDS创新的触摸屏设计有高度的评价，并指出使用此项功能可以制作出现今没有的，具有全新玩法的游戏，例如名越稔洋便以《超级猴球》来举例，他说把触摸屏功能如果用在此游戏中将会有更多的变化，让玩家体会到游戏互动的真正含义。但此次采访中，也有部分制作人认为PSP比NDS更有潜力。

NDS以游戏性见称，画面素质是次要的。

在这次的访问中，虽然受访的著名制作人都一致看好NDS，不过这始终只是访问中所谈到的东西，可能从某种程度上来讲因利益问题，而说出与心中的真实想法不符的话。不过无论如何，既然那些制作人对NDS感兴趣，那便代表有机会将在NDS上出游戏，而上面受访的制作人也曾推出过一系列的名作，所以玩家可放心NDS不愁没游戏玩。因此任天堂曾说：“目前有超过100家厂商开发NDS游戏”可能也不会是假的，相比起为PSP开发游戏的厂商似乎更多，只要任天堂继续跟第三方厂商保持良好关系，以NDS令人期待的机能，要在即将来临的“次世代手掌机大战”中胜出应该不难。而现在任天堂需要做的，可能就是要尽快澄清新主机“REVOLUTION”和“GBA2”的真实性，否则只会令玩家更加迷糊。

部分厂商已制作出很有创新概念的游戏。

店长の调查

1. 如果杂志不附送CD或VCD的话，而改为附送等值的赠品，您认为可行吗？
2. 您觉得杂志在内容方面还有什么不足之处，或是还应该增加哪方面的内容？
3. 您近期比较期待哪几款游戏？请列举一下。

读者拉风堂

第一次写信给杂志社，请在看完这封信后立即使用“×洁滴眼露”缓解视疲劳，以防用眼过度。

我是从4A开始买KJF的，一直没断过，而且今后也准备一直买下去。前一阵子高考，忙的透不过气来，现在好了。很早就想给你们写信了，就是因为高考才没有时间的。趁着这次的印花抽奖活动，为了不让我浪费8毛的邮票钱，顺便写了这封信。

说到高考，唉，考砸了！！所以请务必送我PS2大奖，以慰我破碎的心吧！

接下来还是提些意见吧，贵刊之所以吸引我是因为详尽的攻略，但与其他同类杂志相比，互动性太小了。但可贵的是KJF在变，印花抽奖就是一个很好的例子。但印花抽奖需要读者买邮票和信封，虽然不贵但很麻烦。希望能有可以直接贴邮票的回函卡，再让读者把印花贴在其背面寄回来不是很好吗？（店长：你说的办法只在理论上是可行的，但我们无法那样做，服务读者的精神店长记下了！）每期一台PS2太少了吧！应该再弄二三十个小奖。即便奖品不值钱，但读者收到后也会很开心的，这是很重要的一点啊！

在杂志中，我忽然发现没有读者的投稿文章啊！（店长：不是没有啊，因为有些读者的投稿是署笔名的）这也是很重要的互动环节，可以加强玩家间的交流，有可能的话要尽快开设网站啊！

最后，请认真考虑我提出的回函卡意见，真的可以方便读者的。以前也有杂志采用这个方案，我张张都回。但自从将回函卡改为用信纸寄后，我就没有回过了，而且“店长の调查”也可以印在回函卡啊！

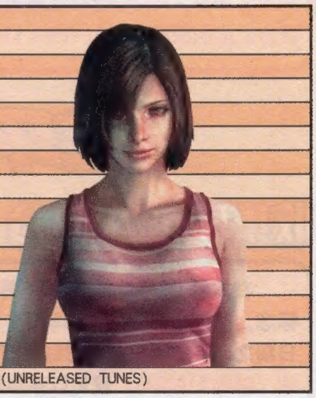
风树月影

邮购信息

目前还有少量的1月A、1月B、2月AB合刊、3月A、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A和7月B可供邮购，汇款地址为深圳市34—007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。邮购1月A、1月B、3月A、3月B、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A和7月B，每期9.8元（已含邮费），邮购2月AB合刊的汇款金额为19.6元（已含邮费）。

寂静岭4 THE ROOM 原创音乐精选集曲目

[01] TENDER SUGAR
[02] FORTUNATE SLEEP～NOONE DISTURB HER DEAD
[03] MELANCHOLY REQUIEM
[04] DROPS OF SHAME
[05] SILENT CIRCUS
[06] TRAVERSING THE PORTALS OF REALITY
[07] INTO THE DEPTHS OF SELF DISCOVERY
[08] CRADEL OF FOREST
[09] RESTING COMFORTABLY
[10] NIGHTMARISH WALTZ
[11] YOUR RAIN
[12] THE LAST MARIACHI
[13] WOUNDED WARSONG
[14] FEVER CHILL
[15] ROOM OF ANGEL
[16] WAITING FOR YOU LIVE AT "HEAVEN'S NIGHT" (UNRELEASED TUNES)



印花B背面　印花A背面

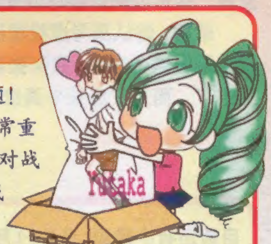
#由于得了重感冒，店长最近的生活状态简直可以用“苍白”二字来形容。晚上下班之后，在炎热的空气的炙烤中，也没什么胃口吃饭。好似《寂静岭4》中的不死幽灵那样“飘”回到家中，和可爱的床“亲昵”在一起……

#2004年是体育大赛年，各类精彩的洲际或世界性比赛层出不穷，这也让当年是“体育课代表”的店长重新找回了青春的色彩！在夏天，在绿茵场上踢一次酣畅淋漓的足球，对如今的店长来说已经是遥不可及的梦想了……但好在店长骨子里还是热血的，看精彩的体育比赛一样可以达到健身的效果，电视机前店长手舞足蹈的动作就算很夸张，但那也消耗了不少的卡路里啊！

#樱子在国外的办公期不幸延长，如今的“樱子答疑”中的读者问题都是店长通过EMAIL发给她的。虽说在国外工作比在国内忙碌，但假期还[illegible]而且不像国内某些公司的“水货假期”，[illegible]不动[illegible]的老板以[illegible]理由挤占掉了。而[illegible]者来[illegible]的热情也并没有随[illegible]理位置的迁移而变得淡漠了，与[illegible]反，她每次看到店长的电子邮件都很开心，更在意是否有附件(附件中的内容就是店长整理出来的读者问题)！

#停电的日子对现代人来说实在可以用“灾难”来形容，而没有停电通知的突发性停电更是“灭顶之灾”！本期店长在编辑“读编漫话”时就遇到了这种情况。写好了的4000字因为没有保存而突遇停电，导致店长需要像小时候一样在老师的惩罚下重写一遍，实在是痛苦啊！而更可气的是，停电的时间只有2分钟，看着电脑在自动重启，店长彻底爆了……

樱子答疑



读者：我向您请教一个对我来说非常重要的问题！请问一下怎么用XBOX上网啊？这个问题对我非常重要！因为我非常喜欢“《DOA》系列”，我想上网对战啊！不知道在上海是不是可以用XBOX上网对战啊？听说要买XBOX LIVE上网套装？要宽带？还要信用卡？买来后怎么连接？怎么注册？要么在杂志上刊登一期XBOX上网攻略也可以，以后我期期都买！为了上网对战我可以付出一切代价！钱不是问题，我拼了！

樱子：这位读者的热情的发问不禁让本小姐的额头出了冷汗。首先需要说明的是，目前大陆地区还没有提供XBOX LIVE服务的代理商，而在香港与台湾，因为有通过正规渠道销售的行货XBOX，因此港台的玩家是可以享受XBOX LIVE服务的。就这位身在上海的玩家的实际情况，可能目前还无法进行上网对战，没有XBOX LIVE的代理商提供服务，水货主机是不能登陆服务器的，而且已改机的XBOX一旦登陆XBOX LIVE更可能被锁死，而列入黑名单中。XBOX LIVE上网套装在目前少数的游戏专卖店中有售，但正因为上述的原因，售卖XBOX LIVE上网套装的专卖店已经越来越少了。

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME科技风》8月A中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为A和B两个部分。剪下A部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到**深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034）**，就可以参加当期的PS2抽奖，每期一台。

收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月A至12月B的合计12枚B部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到**深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034）**，就能够参加抽选年末大奖！

8A 印花 A部分
请于2004年8月15日前寄出，以邮戳为准，过期无效。

8A 印花 B部分
请妥善保存，以便参加年终大奖的抽选。

下期精彩内容预告

街头霸王III第三度冲击
◆格斗达人战术心得研究

数码恶魔传说 同调化身
◆要点流程攻略

猴子大会
◆暑假聚会必选游戏全面攻略

J联盟创造职业球会'04
◆最强球员育成指南与实用资料补遗

异度传说EPISODE II 善恶之彼岸
◆故事流程攻略第二弹

7月27日上市

特稿

我想当游戏制作人！

——日本游戏制作流程全面介绍

盛夏亮点赠品

最终幻想I·II精美文具袋

機神咆吼
デモンベイン

盛夏 阳光 沙滩 美女
7月下旬
火辣上市
DOAX
code: kunoichi
DOA写真纪念套装
高精细印刷还原自然之美
收录近150张DOA MM写真图片
DOAX梦幻写真集
附送三大超值赠品
DOA音乐精选集
囊括了DOA系列游戏中脍炙人口的美妙配乐！
DOA主题游戏机贴纸
如果你是DOA FANS，必定要用特制贴纸将爱机打扮一新！
超大立式KASUMI书桌伴侣
50厘米高的立台，将陪伴你度过每个难忘的夜晚！